

**VISIBILIZACIÓN DE PRÁCTICAS DEPORTIVAS ALTERNATIVAS QUE SE
GESTAN EN LA CIUDAD DE CALI Y SUS REPRESENTACIONES
CULTURALES. CASO PRINCIPAL *SKATEBOARDING***

**LAURA DE LA PAVA GIRALDO
RUBY MARCELA GOMEZ MOLINA**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL - PERIODISMO
SANTIAGO DE CALI
2014**

**VISIBILIZACIÓN DE PRÁCTICAS DEPORTIVAS ALTERNATIVAS QUE SE
GESTAN EN LA CIUDAD DE CALI Y SUS REPRESENTACIONES
CULTURALES. CASO PRINCIPAL *SKATEBOARDING***

**LAURA DE LA PAVA GIRALDO
RUBY MARCELA GOMEZ MOLINA**

Proyecto de grado para optar al título de Comunicador Social - Periodista

**Director
ETHAN FRANK TEJEDA
Comunicador Social**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
DEPARTAMENTO CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL - PERIODISMO
SANTIAGO DE CALI
2014**

Nota de aceptación:

**Aprobado por el Comité de Grado
en cumplimiento de los requisitos
exigidos por la Universidad
Autónoma de Occidente para optar
al título de Comunicador Social -
Periodista**

PAULA GIRALDO

Jurado

ADRIANA ANACONA

Jurado

Santiago de Cali, 03 de Junio de 2014

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto se desarrolló gracias al trabajo en equipo, de dos personas que apasionadas por la comunicación audiovisual, logran hacer un engranaje de ideas y realizar un producto para el cual fue necesaria la integración de muchas contribuciones. A quienes decidieron participar de forma desinteresada en el proyecto audiovisual, van dirigidos todos los agradecimientos.

Para empezar, al grupo de deportistas alternativos quienes se interesaron desde un principio por conocer los objetivos del proyecto y se dieron la oportunidad de creer en las investigadoras, participando y colaborando sin limitarse de ninguna forma en cada uno de los requerimientos que se iban presentando con el paso del tiempo, muy especialmente se agradece a todos los *skaters* por la motivación que mostraron durante el rodaje, por la reiterativa participación en los canales de comunicación y redes sociales, y sobre todo por ese interés tan enorme de integrar a las investigadoras en la escena del skate permitiendo así desarrollar un producto objetivo, y sobre todo real. Especialmente Antonio Chamat, Jose Hernán Idrobo, Manuel García, Camilo Senior y Juan Pablo Pacha, quienes dispusieron su tiempo y ofrecieron las entrevistas principales para el primer Capítulo de 360flip.

Por otro lado, la familia de las realizadoras merece un reconocimiento especial, puesto que estuvieron siempre presentes, tanto en la logística, y desarrollo de los eventos que se realizaron, como también en la confianza que pusieron a este proyecto, siendo un apoyo tanto sentimental, como personal y económico.

Igualmente al grupo de artistas musicales, quienes ofrecieron su talento y su trabajo, con convicción y total confianza en este proyecto; Toto Batalla, Elvis Back, Zalama Crew, Canibal Rap, Cultivadores Crew, Kapital Pzichoz, Trash So Wath, True Believers, El Judío, Soul House, Neo Ak, Bing.

Así mismo, merecen un reconocimiento especial, las marcas que estuvieron presentes durante el proceso de pre, pro y post producción, apoyando y patrocinando con sus artículos o servicios, los eventos que 360 Flip realizó; Gangster Clothing, Le Monsta, Litoduke, Mano Negra, Un Amor Miscelánea Skate, Empire Skate Shop, Trac Sails, Pizza al Paso, Hallabaluza.

A la Universidad del Valle, que como institución educativa abrió sus puertas y brindó una amplia colaboración para la realización del pre-estreno del documental y la muestra artística y cultural deportiva, realizada el día 26 de febrero.

A la Universidad Autónoma de Occidente, por ser la institución que motivó y educó durante varios años a las investigadoras y realizadoras de este proyecto, igualmente por brindar su apoyo a través del préstamo de algunos equipos de grabación e iluminación durante el rodaje.

Ethan Tejeda, docente y comunicador social periodista quien dirigió con gusto y agrado este proyecto, a él muchas gracias por todo su apoyo y motivación.

Este trabajo es el resultado de la dedicación, el amor y la pasión por la comunicación social y el periodismo, la entrega y las largas horas de trabajo, doy gracias principalmente a mi familia, por ellos me he convertido en una profesional integra capaz de sacar un proyecto como este adelante, a mi compañero de vida por alentarme constantemente, a Laura de La Pava porque nos complementamos de la mejor manera. Este trabajo es de ustedes, los mencionados anteriormente y la sociedad en general, este es un pequeño granito de arena para contribuir en el fortalecimiento de estas prácticas deportivas alternativas en mi ciudad. Marcela Gómez Molina.

Este es un regalo para Cali, una ciudad que sufre la necesidad de ser mirada desde diferentes lentes, protagonista de tantas historias que no se narran. A mi Cali le dedico todo este trabajo. Laura de la Pava

CONTENIDO

	Pág.
GLOSARIO	12
RESUMEN	14
INTRODUCCIÓN	17
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	24
1.1 PLANTEAMIENTO	24
1.2 FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN	28
2. JUSTIFICACIÓN	28
3. OBJETIVOS	31
4. MARCOS DE REFERENCIA	32
4.1 ANTECEDENTES	32
4.2 MARCO TEÓRICO	40
4.3 MARCO CONCEPTUAL	45
4.4 MARCO CONTEXTUAL	52
5. METODOLOGIA	60
5.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO	61
5.2 INSTRUMENTOS	62
5.3 PROCEDIMIENTO	65

6. PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE RESULTADOS	72
7. CONCLUSIONES	81
8. RECURSOS	84
9. CRONOGRAMA	87
BIBLIOGRAFIA	91
ANEXOS	95

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Fases de desarrollo metodológico	65
Cuadro 2. Fases del cronograma	87

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. <i>Skateboarding</i> en la Tertulia	55
Figura 2. <i>Skateboarding</i> en Univalle – Adero Park	55
Figura 3. <i>Skateboarding</i> en Colseguros	56
Figura 4. <i>Skateboarding</i> en el parque de Jovita	57
Figura 5. <i>Skateboarding</i> en av. Sexta	57
Figura 6. <i>Skateboarding</i> en Granada <i>SkateShop</i>	58
Figura 7. <i>Kiteland</i> en Sabrinsky	59

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Logo 360flip Documental	95
Anexo B. Rodaje en entrevistas	95
Anexo C. Realizadoras	96
Anexo D. Durante el Rodaje	96
Anexo E. Asistencia en Cámara y producción	97
Anexo F. Rodaje <i>Kiteland</i> 360flip en Rolling Keepers	97
Anexo G. Publicidad Juego de Skate 360Flip	98
Anexo H. Rodaje <i>Skatepark</i> de Yumbo	98
Anexo I. Rodaje en Jovita	99
Anexo J. Juego de <i>skate</i> en Jovita	99
Anexo K. Pre estreno, 360flip documental	100
Anexo L. Arte skate, exposición de MiniSkateworkshop	101
Anexo M. Arte skate	101
Anexo N. Lobby Auditorio Germán Colmenares - Univalle	102
Anexo O. Muestra fotográfica y artística	102
Anexo P. Entrada Auditorio Germán Colmenares	103
Anexo Q. Proyección documental, focus group	103
Anexo R. Entrega de premios, apoyo de marcas	104
Anexo S. Protagonistas y realizadoras	104
Anexo T. Pantallazo grupo de Facebook de 360dflip documental	105

Anexo V. Pantallazo canal Youtube de 360dlip documental	106
Anexo W. Cuadro deporte alternativo	107

GLOSARIO

BUGGY: es un carrito de tres llantas, sobre el que se practica el *kiteland*.

CAJONES: se denominan así aquellos objetos de forma cuadrada o en ocasiones curva, sobre los cuales se pueden deslizar en la tabla, algunos son hechos especialmente para el desarrollo de este deporte, otros son objetos de las calles que pueden cumplir la misma función.

KITELAND: Deporte de tracción y viento, que consiste en elevar una cometa de grandes dimensiones, desde una tabla especializada para la montaña o un *buggy*.

RIDERS: es así como se hacen llamar quienes practican el *kiteland* en la ciudad de Cali.

SKATEBOARDING: deporte que consiste en deslizarse sobre una tabla con ruedas y a su vez, realizar diversidad de trucos, gran parte de ellos elevando la tabla del suelo y haciendo figuras y piruetas con ella en el aire. Se practica preferentemente en una superficie plana o en cualquier lugar donde se pueda rodar, ya sea en la calle o en los *skateparks*.

SKATE: se utiliza como abreviación de la palabra “Skateboarding”, es también el término utilizado para nombrar el monopatín, o la tabla sobre la que se practica el deporte.

SKATEBOARD: se denomina así, a la tabla sobre la cual se practica el skateboarding, tiene 4 ruedas y dos *trucks* o ejes.

SKATER: Dícese de la persona que patina con un *skateboard*.

SKATEPARK: Es el lugar por excelencia en el que se practica el skateboarding. Está constituido por varias estructuras destinadas a la realización de los trucos. Pueden ser privados o públicos. Los privados generalmente cobran por la admisión, mientras que los públicos generalmente son de entrada libre. Estos parques constan normalmente de una serie de rampas, barandillas y escaleras,

que combinadas, dan lugar a un parque en el que se pueden realizar varios recorridos, saltos y trucos.

TRUCO: son aquellos movimientos que vinculan el cuerpo y la tabla, la mayoría de veces se levanta la tabla y el cuerpo del piso. Finalmente el objetivo del skateboarding radica en lograr una variedad de trucos.

RESUMEN

El principal objetivo de este trabajo de investigación, es documentar a través de un modelo de representación audiovisual, las prácticas deportivas alternativas que se gestan en la ciudad de Cali, haciendo un análisis de sus representaciones culturales y su adaptación a los diferentes escenarios de entrenamiento en la ciudad, tomando estas prácticas deportivas como sociales y culturales, creadoras de identidad, sentidos y significaciones en los diferentes entornos y círculos que las asumen como un estilo de vida.

Como primera medida se hizo una selección de las prácticas a documentar, de una lista de ocho disciplinas de las cuales se escogieron el *Skateboarding* y el *Kiteland*, por permitir la narración de dos maneras distintas de vivir la ciudad y apropiarse de ella. La primera solo necesita de la calle, pues cualquier obstáculo, muro, escalera y demás, se convierte en un reto para quienes la practican; y la segunda, además de requerir un terreno especial, depende también de un factor tan variable y determinante como el clima, un viento fuerte y bien direccionado que sólo en ciudades con ciertas características atmosféricas como Cali puede tener lugar. Estas dos prácticas tienen infinidad de diferencias que más adelante se explicarán, pero guardan en sí mismas una estrecha relación y varias similitudes que las hacen susceptibles de investigación.

Para este fin, se inició un trabajo de observación participante y acercamiento a la comunidad, en el cual se definieron unos actores sociales determinantes, sobresalientes y reconocidos en cada una de las prácticas seleccionadas, de manera cualitativa. Se aplicaron entrevistas a los ocho actores sociales escogidos; cinco en Skateboarding y tres en Kiteland, se realizó un diario de campo en el cual se incluyeron apreciaciones, percepciones y datos claves que guiarían el proceso hacia una segunda fase.

En ésta segunda fase se inició un análisis de los datos obtenidos a través del proceso de acercamiento y observación, los cuales arrojaron luces para narrar el producto documental y abrieron nuevas rutas de investigación, pues estar inmersos en la comunidad, dota de sentido y reconocimiento al otro, quien se convierte en un ente generador de representaciones y formas de ser. Aspectos como: la puntualidad, el interés, la disposición, el modo de relacionarse, los gustos musicales, el medio de transporte, la manera de hablar, los gestos, sus ocupaciones o carreras profesionales, fueron factores decisivos a la hora de descifrarlos y lograr mostrar, a través de un producto audiovisual, al menos parte de la gran realidad que latente en estas prácticas urbanas.

Seguido a esto se inició el proceso de pre producción documental, durante el cual se elaboró un guión para cada disciplina, se hicieron *storyboards* con tomas y planos específicos a realizar, se seleccionaron locaciones que estuvieran acordes con la temática y le dieran cierto concepto estético al documental, se diseñaron entrevistas con preguntas claves, que crearan un ambiente ideal, en el que los actores sociales se sinceraran y se dejaran ver y retratar como realmente son, logrando de esta manera que sus testimonios fueran el hilo conductor del documental.

Como cuarta fase, se llevó a cabo el proceso de rodaje del producto; para esto, se aprovecharon las redes sociales virtuales, en este caso, el Facebook, herramienta utilizada por los actores sociales y demás personas que cumplieron una labor de apoyo en la realización del producto final. A través de este espacio virtual, se creó un grupo llamado “Rodaje 360Flip”, en el cual se postearon constantemente las fechas, horas y lugares de grabación, fotos de los detrás de cámaras y mensajes recordatorios o simplemente motivadores para que los personajes en cuestión dieran su máximo talento y disposición en las grabaciones. Al mismo tiempo que se convirtió en un espacio de intercambio cultural y musical referente a las dos prácticas a tratar.

El grupo cumplió las expectativas propuestas, pues se logró captar la atención de los actores sociales y brindarles seguridad, confianza y cercanía hacia el proyecto, lo cual se vio reflejado en el crecimiento acelerado de sus seguidores, pues en menos de un mes ya se contaba con más de 200 miembros, quienes se unieron por iniciativa propia, lo cual sirvió para medir el impacto de la estrategia a través de las redes.

El proceso de rodaje fue de vital importancia, puesto que en esos espacios de no-entrenamiento, se logró vislumbrar otros aspectos de las personalidades y de la manera en que se desenvuelven en su vida cotidiana, hasta la práctica de disciplinas, que se convierten en un motor para relacionar profesión y deporte. Durante esta fase se decidió replantear el tiempo de duración de cada capítulo del documental, pues en un inicio se había estipulado que sería de diez minutos para cada disciplina; pero durante el proceso de desarrollo se evidenció que dicho tiempo no sería suficiente para reconstruir una práctica deportiva como el *skateboarding* de una forma completa y profunda, puesto que a esa altura el material recogido ya era bastante amplio e importante, por lo que se decidió seguir el curso del proyecto manteniendo una estructura, pero evitando limitarse en los tiempos, lo que dio lugar a un producto final de 25 minutos.

El *skateboarding* fue pensado como el primer capítulo de la serie documental 360 Flip y el *kiteland* como el segundo de la misma; sin embargo, por lo dicho anteriormente y la profundidad que se le dio al primero, no fue posible ahondar y darle término al segundo capítulo. No obstante, se adelantó todo el trabajo de campo y un avance del trabajo audiovisual que ahora es presentado en este trabajo.

En la última fase del proyecto se hizo un cuidadoso trabajo de montaje, pues se buscó que el producto final integrara todo aquello que se vivió y se conoció de estas disciplinas, desde el momento mismo en que se escogió a los actores sociales a retratar desde el deporte. De igual manera a través de los testimonios se buscó transmitir las representaciones culturales y significaciones que se generan dentro de sus círculos específicos. Ser asertivas, oportunas y claras a la hora de darle vida al documental, fue el reto al que se vieron enfrentadas las investigadoras a la hora de montar y editar el producto final.

Finalmente “360 Flip” se convierte en un producto hecho para visibilizar a fondo estas prácticas deportivas que, al menos en el caso del *skateboarding*, después de aproximadamente 25 años, aún es “mal” vista por muchas personas de la sociedad tanto local como nacional. Así mismo se convierte en un espacio para resaltar una práctica tan nueva como el *Kiteland*, que se gesta y tiene su aparición por primera vez en Colombia, justamente en la ciudad de Cali. Dos maneras de vivir la ciudad, dos círculos sociales diferentes, pero una misma pasión que logra que el deporte se convierta en un estilo de vida.

Palabras claves: *skateboarding*, *kiteland*, visibilizar, 360 Flip, rodaje, *storyboards*, documental, reconocimiento, observación participante, deportes alternativos, comunicación social, audiovisual.

INTRODUCCIÓN

A partir de este proyecto se pretende hacer una documentación de las prácticas deportivas alternativas que se gestan en la ciudad de Cali, esto con el fin de visibilizarlas y mostrar la ciudad como escenario de los deportes de aventura y reunión de jóvenes en torno a los mismos; para lograrlo, se inició con el *skateboarding* y el *kiteland*, se busca conocer sus imaginarios y la forma en que la ciudad se presta para la efectiva realización de estas prácticas.

Lo anterior, a través de la aplicación de técnicas propias de la etnografía como la observación participante y la inmersión en la comunidad que lleven a las investigadoras a conocer a fondo estas prácticas y plasmarlas de la mejor manera en el medio audiovisual, pues como lo expresan los autores Javier Murillo y Chintya Martínez Garrido.

La etnografía Consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos y no como uno los describe.¹

Siguiendo a estos autores, se logró una relación participativa con los actores sociales, persiguiendo el conocimiento de sus experiencias y vivencias de una manera más personal, donde cada uno de ellos se mostró en su contexto natural.

Este proyecto busca entonces identificar los desafíos de la comunicación audiovisual frente a ese universo compuesto de saberes populares, especializados y de prácticas sociales en la urbe, tomando como desafíos aquellas pruebas que la comunicación del siglo XXI debe superar, ya que es innegable que el mundo atraviesa una era digital, en la que las personas tienen un acceso instantáneo a la información y también a la construcción de la misma gracias a los diferentes dispositivos móviles que se encuentran al alcance de gran parte de la población; así que el reto de los comunicadores en la actualidad es brindar una información de calidad y profunda sobre aquellos temas que repercuten en el contexto en el que vivimos.

¹ MURILLO TORRECILLA, Javier y otros. Investigación etnográfica. Métodos de investigación educativa. En Revista Iberoamericana de Educación. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, noviembre de 2010, 21 p.

Se escogió precisamente el medio audiovisual como el más propicio para la documentación de las practicas, al considerar importante que el documento se preste para su reproducción en un futuro y remita a los espectadores a un punto de la ciudad de Cali, una cultura deportiva en crecimiento durante la época y su relación con los escenarios utilizados para dichos deportes.

A través del producto audiovisual se pretende captar la esencia de quienes los practican, sus gestos, sus maneras de ser, de expresarse y compartir, la manera de adaptarse a un escenario no diseñado exclusivamente para este fin, identificar los líderes y representar una época en la historia caleña y el hacer de los jóvenes en la ciudad.

Lograr que el espectador se interese y se deje sorprender ante nuevas y distintas formas televisivas, es un desafío al que se enfrentan continuamente los profesionales de la comunicación, actualmente cuando se ha llegado a “una democratización de los medios”, por así llamarlo, debido a la facilidad que tienen los nuevos profesionales de construir contenidos independientemente, estos pueden convertirse en una herramienta para favorecer el desarrollo cultural; teniendo en cuenta que el lenguaje audiovisual es un medio propicio para la acción política y la transformación social.

Se consideró la narración documental como la más apropiada para dicha visibilización, haciendo uso de este género se elaboró el primer capítulo de una serie documental, llamada 360 flip, en la cual se evidencia la presente investigación. El primer capítulo hace referencia a la práctica del *skateboarding* en la ciudad de Cali.²

En el caso de la televisión colombiana, hace falta una mayor reflexión en cuanto a la importancia y la urgencia de integrar y reconocer el género documental como ente visualizador de realidades, sin ficciones ni arandelas. Definiendo este género, con las palabras Robert Joseph Flaherty, considerado por muchos como el “padre del documental” e iniciador de la corriente antropológica o etnográfica en la década de 1920, el cual destaca desde un plano teórico algunos de sus rasgos:

² El segundo capítulo aborda la práctica del *Kiteland* en la ciudad de Cali, del cual se hizo solo un avance audiovisual debido a la exigencia investigativa y de realización que requería el primer capítulo

La finalidad del documental, tal como yo lo entiendo, es representar la realidad bajo la forma en que se vive [...]. Una hábil selección, una cuidadosa mezcla de luz y de sombra, de situaciones dramáticas y cómicas, con una gradual progresión de la acción de un extremo a otro, son las características esenciales del documental, como por otra parte pueden serlo de cualquier forma de arte. Pero no son éstos los elementos que distinguen al documental de las otras clases de filmes; el punto de divergencia entre unos y otros estriba en lo siguiente: el documental se rueda en el mismo lugar que se quiere reproducir, con los individuos del lugar. Así, cuando [el documentalista] lleva a cabo la labor de selección, la realiza sobre material documental, persiguiendo el fin de narrar la verdad de la forma más adecuada y no ya disimulándola tras un velo de elegante ficción, y cuando, como corresponde al ámbito de sus atribuciones, infunde a la realidad un sentido dramático, dicho sentido surge de la misma naturaleza y no únicamente del cerebro de un novelista más o menos ingenioso.³

Esta selección de la que habla Flaherty es una experiencia vivida por las investigadoras durante la realización de este proyecto, partiendo de que fueron ellas mismas quienes elaboraron el trabajo de rodaje y edición, lo que les permitió tener un panorama más amplio de selección durante todas las fases del proceso. Desde el momento mismo en que empieza el rodaje, el trabajo del investigador se enfoca en plasmar a los individuos en su estado más natural, logrando ese concepto artístico que se da de una forma espontánea al presentar la verdad desde las mismas vivencias de los actores sociales.

Siguiendo el “Manual de televisión cultural” publicado por el Ministerio de Cultura en el año 2008 en Bogotá e integrándolo a los intereses de esta investigación, se plantea un modelo de producción en el que el tema que abordará la serie se ha tratado con profesionalismo y profundidad para así manifestar un desarrollo temático que permita que cada uno de los capítulos cuente una historia, la cual se puede ver de forma independiente, pero integrada a las demás.

Es cultural aquella televisión que no se limita a la transmisión de cultura producida por otros medios, sino que trabaja en la creación cultural a partir de sus propias potencialidades expresivas, lo que implica no limitarse a tener alguna franja de programación con contenido cultural sino darse la cultura como un proyecto que atraviesa cualquiera de los contenidos y géneros.⁴

³FLAHERTY, Robert J, “La función del documental”, en ROMAGUERA I RAMIÓ, Joaquim y ALSINA THEVENET, Homero (eds.), *Fuentes y documentos del cine*, Gustavo Gili, Barcelona, 1980, p. 145.

⁴RINCON, Omar, *Televisión pública: del consumidor al ciudadano* Ed. La Crujía Ediciones, Edición Buenos Aires – 2005. 302p

Teniendo en cuenta dicho manual, el producto audiovisual, resultado de esta investigación, toma la potencialidad que tiene la narración de prácticas deportivas alternativas en una ciudad que se está expandiendo cada día tanto en sus formas de socialización, como arquitectónicamente, plasmando el deporte como un ente cultural en el que convergen todo tipo de personas.

Actualmente existen numerosas prácticas deportivas alternativas que se realizan en la ciudad, sin embargo, se delimitaron estas prácticas hasta llegar a ocho de ellas, susceptibles de investigación.

KITEBUGGY Y KITELAND: es un deporte que consiste en el uso de una cometa de tracción, para deslizarse sobre arena o hierba. En el caso del *Kiteland*, el practicante maniobra la cometa parada sobre una tabla parecida a la de *skate* y en el *Kitebuggy*, la maniobra se realiza desde un *buggy* o triciclo. Estas prácticas se realizan los fines de semana y, en ocasiones, entre semana según la disponibilidad de quienes lo practican y de las condiciones climáticas. El punto de encuentro es en un mirador, al que los practicantes han llamado “Sabrinsky”, el cual se ubica en la parte alta de Chipichape, al cual llegaron después de mucho buscar tanto dentro como en las afueras de la ciudad, un lugar apropiado para la realización de esta práctica.

PARKOUR: éste es un deporte de origen francés para el cual sólo se necesita de las habilidades del propio cuerpo de los practicantes. Consiste en desplazarse a través de saltos, tanto en medios naturales como urbanos de manera rápida y fluida. En Cali existen dos grandes grupos que realizan esta actividad en distintos parques y lugares culturales de la ciudad como la Tertulia, la biblioteca Departamental o el parque del estudiante (Jovita) en el centro de Cali, donde se reúnen todos los domingos a las 3:30pm. Quienes practican este deporte afirman que constituye una manifestación tanto para el estado físico, como para el mental.

DOWN HILL: es una prueba de ciclismo de montaña en la cual los ciclistas realizan una carrera contrarreloj, comenzando generalmente a intervalos de 30 segundos, en series que suelen durar entre dos y cinco minutos. En la ciudad de Cali este deporte se practica los fines de semana y sus principales pistas son: la virgen de Yanaconas, el Cerro de las tres cruces (donde hay dos pistas: una al frente y otra atrás) y en La Olga (vía Dapa).

BICICROSS O BMX: ésta es una modalidad acrobática del ciclismo, la cual se origina en California en los Estados Unidos. En Cali se realiza en diferentes pistas,

dos de ellas son: el Parque del amor en el norte de la ciudad y la otra en la Unidad recreativa los Guaduales. Igualmente en el sur de la ciudad también hay escenarios en los que se gesta este deporte.

DRIFT TRIKE: éste consiste en conducir triciclos, bajando por pendientes de carreteras o calles empinadas, los triciclos no tienen pedales, así que los practicantes deben aprender a manejar y derrapar en el triciclo con el movimiento de sus cuerpos. Esta práctica es relativamente nueva en la ciudad y sólo se registra un grupo grande llamado *Drift trikes* Cali, los cuales realizan sus prácticas en el barrio San Antonio, en Miravalle y en Dapa.

SKATEBOARDING: consiste en deslizarse sobre una tabla y, a su vez realizar diversidad de trucos, gran parte de ellos elevando la tabla del suelo y haciendo figuras y piruetas con ella en el aire, así mismo saltando desde rampas. Este deporte está relacionado con la cultura callejera y con el arte urbano. En la ciudad de Cali se realiza en distintos lugares, utilizando tanto superficies planas como rampas, en este caso se tendrá como punto de partida el skatepark recién inaugurado en la Universidad del Valle, el cual ha sido dotado de todo lo necesario para practicar efectivamente este deporte.

TREEKIN: es una especialidad del montañismo, actividad deportiva no competitiva que se realiza sobre caminos balizados y homologados por el organismo competente de cada país. Busca acercar a las personas al medio natural y al conocimiento de la zona a través del patrimonio y los elementos etnográficos, culturales tradicionales.

En la ciudad de Cali esta práctica se manifiesta mayormente en los farallones de montañas de la zona de ladera de la ciudad.

LONGBOARD: es una variante del Skateboard más largo de lo habitual. Los Longboards se utilizan comúnmente para bajar cuestras, en carreras, en slalom, para hacer derrapes y/o simplemente como medio de transporte. En la ciudad de Cali este deporte se gesta en diferentes barrios; san Antonio es uno de los más visibles.

FREE LINE: también llamado *Drift Skate* es una modalidad del skate con un objeto de patinaje. Para entenderlo hay que imaginar un monopatín y dividirlo por la mitad. Los skates no están conectados el uno al otro. Las ruedas están

colocadas en línea al igual que en los patines en línea y tienen un cierto ángulo respecto a la base donde se apoya el pie, de tal manera que el usuario sea capaz de producir el giro. El giro de avance se ve como una especie de “S”. Este deporte igualmente se gesta en las calles de diferentes barrios de Cali. Es común ver algunos patinadores por la ciclo vía de la calle quinta.

Estas prácticas presentan en sí mismas una diversidad, tanto en su equipamiento, vestuario, escenarios y exigencia física. Como en personajes, círculos sociales, representaciones, ritualidades, personalidades e imaginarios que se fundan en la reunión de los grupos.

Es por esto que el documental 360 Flip, está encaminado a contar o visibilizar en profundidad aquellas prácticas deportivas alternativas que se gestan en la ciudad, en este caso el *skateboarding* y el *kiteland*, pues al revisar los antecedentes se pudo evidenciar que no se ha hecho un trabajo similar a este, por lo menos en la ciudad de Cali.

En el caso del *skateboarding* el producto audiovisual se compone de una parte histórica, en la cual se narran los inicios de este deporte en la ciudad y así mismo su desarrollo y evolución hasta llegar al momento actual, dejando ver siempre la falta de espacios apropiados para esta práctica y profundizando en el estilo de vida, movimientos culturales, artísticos y de emprendimiento que se gestan a partir del amor a este deporte. Al final, el capítulo se cierra, haciendo una invitación a los espectadores a reflexionar acerca de la imagen y los estereotipos que se construyen sobre el “skater”.

De igual manera, a lo largo del documental se hizo una muestra bibliográfica, donde frases escogidas cuidadosamente y utilizadas en el presente trabajo de grado, entraron a jugar con las entrevistas, a modo de separadores, haciendo un refuerzo en las situaciones registradas audiovisualmente.

En el caso del *kiteland*, al igual que en el primer capítulo, se hará una contextualización histórica, mostrando cómo y cuándo llegó este deporte a la ciudad, se profundizará también en aspectos sociales como la creación de una fundación para la práctica de este deporte con niños de escuelas aledañas al sitio de entrenamiento y así mismo tocar la importancia de Sabrinsky como un espacio en el que se pueden practicar diferentes disciplinas deportivas. Así mismo se hará referencia a las características básicas que debe cumplir para convertirse en un complejo deportivo alternativo y turístico, tales como: la carretera despavimentada (a sólo 5 minutos de Chipichape), la seguridad, pues hoy día estos deportistas

corren el riesgo de ser robados en este lugar y, por último, la amenaza latente de las nuevas construcciones aledañas a Chipichape y ubicadas en la parte de la montaña.

En este capítulo se pretende mostrar esta montaña y sus potencialidades deportivas, siendo un lugar completamente natural dentro de la ciudad y que cuenta con condiciones climáticas privilegiadas para realizar diferentes deportes de viento y tracción, además de su suelo apto para practicar otros deportes de trocha.

Finalmente cabe destacar que la participación activa de los actores sociales de ambas disciplinas, evidenció la necesidad de estos por ser visibilizados y reconocidos por el estado y población en general.

Para efectos de la presentación de este trabajo se entregará el primer capítulo de la serie terminado y el segundo como un boceto de seis minutos de duración, igualmente la constancia escrita del proceso de investigación etnográfica de ambas disciplinas.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La ciudad es vista como un escenario en el cual se gestan diferentes prácticas sociales, de representación y de participación, donde los jóvenes van creando a partir de sus imaginarios diferentes historias que se tejen desde los diversos saberes, "Es en la ciudad donde la persona actúa los roles que ha incorporado, definidos por las instituciones –campos- en los que participa como sujeto social. Por lo tanto, la ciudad es el escenario de la cultura in-corporada, los *habitus* puestos en movimiento, practicados"⁵

"Por *habitus*, Pierre Bourdieu entiende el conjunto de esquemas generativos a partir de los cuales los sujetos perciben el mundo y actúan en él".⁶ Como lo plantea este autor, los individuos se desempeñan y se desenvuelven en diferentes ámbitos y esferas sociales, de manera que cada persona inconsciente o consciente de ello, va adquiriendo un *habitus* que lo lleva a mirar las formas de modo similar a otras e inclusive a tener estilos de vida parecidos.

De esta manera y llegando al caso específico de la ciudad de Cali, la sociedad ha tenido diversas transformaciones culturales en el tiempo, pues los *habitus* de sus habitantes han ido cambiando, generando que los individuos dependiendo del círculo social en el que se muevan, busquen realizar diferentes prácticas sociales y modos de vivir la ciudad. Es por esta razón que hoy día se hace necesario que los profesionales de la comunicación, estudien este fenómeno cultural latente y variable de generación en generación en la ciudad de Cali.

En el caso de Cali los procesos culturales se han diversificado cada vez más, los deportes extremos y alternativos han consolidado diferentes formas de sentir, pensar y comunicar de los actores sociales generando así estilos de vida que se integran cada vez más en las condiciones de un mundo cambiante.

Santiago de Cali es en Latinoamérica la primera ciudad que inscribe el marco de la Gestión Pública del deporte, la recreación, el tiempo libre y la educación física dentro de este contexto y en la categoría de "Deporte en las Metrópolis del Siglo

⁵ BOURDIEU, Pierre El sentido práctico Madrid: Taurus, 1980. 454p

⁶ SAFA, Patricia. El concepto de *habitus* de Pierre Bourdieu y el estudio de las culturas populares en México, En revista Universidad de Guadalajara. Mexico p12

XXI”, en donde una de las innovaciones es el partir de la consideración de los motivos, necesidades, expectativas y diferencias de sus habitantes con relación al Deporte lo cual refleja una inmensa posibilidad al desarrollo cultural, una realidad que es merecida de documentar y lograr así proponer un público activo mediante un lenguaje definido a través de una investigación que evidencie que es posible hacer de la televisión un medio de participación, de acción y sobre todo de desarrollo cultural e identitario para la ciudad.

Según Courtine y Vigarello, en la sociedad moderna el cuerpo aparece como resultado de una construcción, de un equilibrio entre dentro y fuera, entre la carne y el mundo. Un conjunto de reglas, un trabajo cotidiano de apariencias, de complejos rituales de interacción, la libertad de la que disponemos para jugar con las fronteras del estilo común, las posturas, las actitudes inducidas, las formas habituales de mirar, de estar, de moverse, componen la fábrica social del cuerpo.⁷

Es así, como los jóvenes se expresan a través del cuerpo de diferentes maneras, una de ellas tiene que ver con las nuevas prácticas deportivas que se están generando en la ciudad de Cali; prácticas que a menudo implican un riesgo físico y que responden a una inconformidad innata del ser humano contemporáneo. Una de las principales características de estas prácticas es que se realizan en espacios abiertos, al aire libre y a menudo en contacto con la naturaleza. Son estas expresiones las que se buscan indagar y documentar.

Para empezar a gestar esta idea, primero se hizo una pesquisa de estado del arte; proceso en el cual fueron hallados pocos datos. *Perfiles documentales y Juegos pacíficos* del canal Telepacífico son dos precedentes tomados en este proyecto como referente en la forma de construcción de contenido, ya que son series documentales que pretenden visibilizar ciertos personajes y situaciones presentes en la ciudad. Ello debido a la fortaleza de Telepacífico en la producción documental, ya que cuentan con programación semanal de documentales, donde se muestran producciones propias en estos géneros y otras obtenidas mediante convenios. Como consecuencia de este estudio se determinó que han existido en Cali pocos trabajos que sigan la línea documental desde el ámbito del deporte y la cultura como se pretende hacer en este proyecto y por tal motivo se considera que se hace aún más urgente integrar los desafíos audiovisuales para que dicha realización sea novedosa e interesante a la audiencia. Todo esto atravesado por la consciencia cultural que encierra la práctica deportiva, los usos del cuerpo del sujeto contemporáneo y la ontología misma de esta manera de construir ciudad:

⁷ CORBIN, A., COURTINE, J. y VIGARELLO, G Historia del cuerpo. 2007.p2

vacíos que se hace pertinente documentar como hecho problemático y objeto de estudio.

Dar cuenta de las prácticas deportivas alternativas existentes en la ciudad de Cali, y la cultura que se gesta alrededor de estas, constituyen un espacio a la crítica social y visibilización de la diversidad cada vez más evidente en el contexto caleño; que denota la necesidad de escuchar las voces de los actores sociales que allí participan, reconociendo que son formas de vivir y apropiar la ciudad desde el deporte, en la medida que pocas veces los protagonistas son quienes hablan de sus prácticas y dinámicas que ellas generan, como es el caso del *skateboarding* y el *kiteland*.

Comprender esta realidad y dar cuenta de ella, implica tomar referentes de producción audiovisual que tengan acercamiento al análisis de la cultura, en este caso programas culturales transmitidos en canales como Señal Colombia y Telepacífico, el formato de *Rostros y rastros*, para con ello lograr abordar en profundidad dinámicas culturales como las nuevas prácticas deportivas que se gestan en la ciudad. Sumado al esfuerzo de visibilización de las mismas, es pertinente aprovechar las herramientas digitales para divulgar este proyecto y construir todo un acervo audiovisual.

Se busca retratar y visibilizar estas realidades, a partir de los actores sociales que desarrollan cada una de estas prácticas en la ciudad, desde la elite hasta los sectores populares, buscando maneras diferentes de sentir y vivir, apropiándose a su vez de los espacios y llenándolos de significación e identidad. Como lo plantea la autora Marta Rizo. "La identidad social urbana está marcada por la identificación con el grupo, asociado a un determinado espacio construido simbólicamente, y sobre el cual recaen significados valorativos y emocionales asociados a este mismo espacio y al mismo grupo."⁸

A partir de lo anterior es importante definir también el concepto de espacio, para lo cual se recurre a E. Pol, con la siguiente afirmación.

El espacio se constituye en un referente de significado y se convierte en lugar a través de los mecanismos de apropiación por parte de los sujetos, quienes transforman y

⁸ Conceptos para pensar lo urbano. El abordaje de la ciudad desde la identidad, el habitus y las representaciones sociales. Chile. En revista Bifurcaciones (en línea). 08/03/2006. Disponible en Internet <http://www.bifurcaciones.cl/006/Rizo.htm#titulo>

significan el espacio que habitan,⁹ actuando en él e identificándose con él, tanto de manera individual como colectiva.

Por ello se propone la realización de un documental, en la medida que este “trabaja sobre la realidad o la representa, por lo cual siempre está relacionada con la historia, aunque el acontecimiento mostrado sea actual. De este modo, es el reflejo, más o menos fiel, del fragmento de historia del momento que se relata”.¹⁰

John Grierson hizo hincapié en el carácter artístico y estético del documental, así como en su característica de representación e interpretación de la vida real, éste lo consideró como “el tratamiento creativo de la realidad” y así mismo señaló que “los personajes y escenas tomados del mundo real ofrecen mejores posibilidades para la interpretación de este.”¹¹

Es así, como este proyecto busca ser un ente cultural que aporte a la visión que se tienen de las nuevas prácticas deportivas en la ciudad, a la vez que se visibilizan otros aspectos y modos de ser, hacer y ver, siendo esté un espacio abierto a la construcción social e identitaria de la ciudad, contribuyendo al crecimiento cultural y educativo de una población acostumbrada y viciada por la televisión convencional y comercial colombiana, donde la mayor premisa es entretener aunque en muchos casos sean productos carentes de contenidos profundos; esto a partir de una pregunta orientadora de investigación: ¿Cuáles son las representaciones que se generan al interior de prácticas deportivas alternativas como el *skateboarding* y el *kiteland*, en cuanto a la relación de estos deportistas con el entorno social de la ciudad de Cali?

⁹ POL, E. La apropiación del espacio Cognición, representación y apropiación del espacio. Colección Monografías psico/socio/ambientales, 9. Barcelona: Universidad de Barcelona. 1996p3

¹⁰ JUNCOSA, X; ROMANGUERA, J. El Cinema. Arte y Técnica del siglo XX. Barcelona. Portic Temes. Barcelona: 1997p4

¹¹ CHANDUVÍ, Gloria Alicia. Guías de Realización Videográfica no ficción – documental. Cali: Universidad Autónoma de Occidente. Cali 2012p12. (cita de cita)

1.2 FORMULACIÓN

¿Cuáles son las representaciones culturales que se generan al interior de prácticas deportivas alternativas como el *skateboarding* y el *kiteland*, en cuanto a la relación de estos deportistas con el entorno social de la ciudad de Cali?

1.3 SISTEMATIZACIÓN

¿Cuáles son los imaginarios que tienen los actores sociales que desarrollan estas prácticas?

¿Cuáles son los imaginarios que tienen los ciudadanos frente a estas prácticas deportivas?

¿Cuál es la relación entre los escenarios de práctica y los actores sociales que los frecuentan?

¿Qué tan efectivos resultan los escenarios para las diferentes prácticas deportivas?

¿Qué tan pertinente resulta la utilización del lenguaje audiovisual para retratar estas realidades?

¿Cuáles son las herramientas del lenguaje audiovisual más pertinentes para el desarrollo de una propuesta documental que logre transformar la conciencia que se tiene del *skateboarding* en la sociedad caleña?

2. JUSTIFICACIÓN

La necesidad de documentar la realidad y utilizar el lenguaje audiovisual como herramienta para generar un cambio social, promover la participación y difundir aspectos de la cultura, es un reto por el que se han interesado muchos profesionales de la comunicación en Colombia; actualmente, ha surgido una generación nueva de documentalistas, distintos grupos de producción y realización en Bogotá, Cali, Medellín y la Costa Atlántica, compuestos en su mayoría por videastas jóvenes que están realizando el registro de las realidades en Colombia.

El documental realizado en video actualmente en Colombia ha permeado nuevos espacios televisivos, implica hibridaciones y cambios en la representación documental, equivalentes a las transformaciones que está sufriendo la ciudad que se pretende narrar. En la ciudad moderna es evidente una ruptura en la cohesión ciudadana y una falta de sensibilización para tolerar y comprender los estilos de vida que surgen a partir de nuevas prácticas tanto deportivas como culturales.

“En una dinámica social como la contemporánea se observa como las características de utilización del tiempo, giran en relación con las reuniones sociales como las familiares, citas, visitas, bailes, fiestas, paseos, celebraciones, medios de comunicación, la radio y un sin número de situaciones que generan la necesidad de descanso cómodo y barato, ubicándose en la relación (necesidad – consumo de bienes y servicios). De manera que surgieron nuevas formas de afrontar la rutina en el quehacer diario, bien sea en el lugar de trabajo o de descanso, es decir la automatización, la monotonía de la vida diaria y rutinaria las cuales, han supuesto un estímulo para buscar prácticas alternativas en el tiempo libre y de ocio, *existe una necesidad de huir de la monotonía, sentirse héroe y descubrirse a uno mismo. El hombre se aventura, arriesga, asume otros roles para romper con los estereotipos de la sociedad como compensación del nuevo estilo de vida urbano.*”¹²

Este proyecto nace del interés por Cali y parte de la necesidad de generar una reflexión ante la manifestación de las prácticas deportivas alternativas que se gestan dentro de la ciudad, transmitiendo un conocimiento a través de la imagen, que se construye aprovechando las nuevas tecnologías que dan lugar a un acceso fácil y rápido en cuanto al seguimiento de prácticas deportivas como las que se pretende retratar. Como lo menciona Brigard la cámara en este tipo de trabajos

¹² CAMPOS, C. CARVALHO, Iriera en GUERRERO Luis Felipe y otros. De lo moderno – tradicional a lo postmoderno alternativo del deporte. Cali: 2013. P 32. Trabajo de grado. Profesional el Ciencias del Deporte. Universidad del Valle. Dpto. de La educación física y el deporte.

documentales de investigación y etnográficos se convierte en una herramienta participante.

El vídeo ha permitido filmar acciones en tiempo real sin ningún tipo de limitaciones. Por eso, se ha llegado a hablar de «cámara participante» para referirse a la situación en la que la cámara deja de filmar acciones desde fuera, desde un punto de vista exterior, para pasar a filmar desde dentro de la acción, lo que permitiría al espectador posterior situarse dentro de la acción en cierto sentido.¹³

En el caso puntual del skateboarding, la cámara se convirtió en testigo de la realidad cotidiana de un grupo de deportistas que han creado todo un estilo de vida y manifestaciones sociales adyacentes, con el fin de mostrar de manera reflexiva un país diferente al mostrado por los medios tradicionales de comunicación, esto con base a lo dicho por María Paz Quiroga, documentalista y asesora de la dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura: “el documental tiene la oportunidad de mostrar un país diferente al que muestran los medios de comunicación, por su capacidad de análisis e investigación”¹⁴.

Es por esto que se quiere aprovechar las bondades del género documental para retratar la realidad que se evidencia al interior de una práctica como el *skateboarding* en Cali, un hacer en la ciudad que los medios tradicionales de comunicación no exploran en profundidad. Se pretende que la audiencia apropie el mensaje e interiorice la información ahí plasmada, logrando un reconocimiento del deporte en los espectadores y una movilización hacia un cambio de conciencia sobre el mismo. De esta manera se busca hacer sinergia entre imágenes y música no aprovechadas hasta el momento por ningún medio de comunicación en Colombia.

¹³ BRIGARD, E. de. Pour une anthropologie visuelle. *Cahiers de l'Homme en Histoire de film ethnographique*, en France 1979, pp. 21-31.

¹⁴ CHANDUVÍ, Gloria Alicia. Guías de Realización Videográfica no ficción – documental. Módulo 3. Cali: universidad Autónoma de Occidente. 2012 p12.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar las representaciones culturales y la adaptación a los espacios por parte de los practicantes de *skateboarding* y *kiteland* en la ciudad de Cali.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las representaciones sociales que se están gestando a través del deporte en la ciudad.
- Generar un producto audiovisual de tipo documental que visibilice las prácticas deportivas alternativas que se gestan en la ciudad de Cali.
- Utilizar el uso del cuerpo como una herramienta de comunicación que permita el acercamiento a escenarios de prácticas culturales que puedan ser documentadas.
- Analizar los usos del lenguaje audiovisual como una herramienta para el cambio y la acción social.

4. MARCOS DE REFERENCIA

4.1 ANTECEDENTES

Para la realización de este proyecto se tomó como referente distintos procesos de realización audiovisual frente al tema deportivo y cultural. Estos se dividieron en tres ramas.

4.1.1 Lógicas culturales, educativas e investigativas. La primera rama tiene que ver con aquellos seriados documentales realizados en Colombia, que se ven atravesados en su narrativa por las lógicas culturales, educativas e investigativas. En estos seriados no se trata como tal el tema del deporte, pero se encuentran reflejadas las lógicas de cultura y transformación o construcción social.

4.1.1.1 Rostros y Rastros. Este producto fue realizado en el año de 1988 por la escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle, abriendo así, paso a la que sería una de las primeras series documentales televisivas en Colombia. Aunque ya se habían hecho transmisiones de otras series como Imágenes del pacífico sin que tuvieran mayor éxito, Rostros y Rastros marcó la diferencia con 45 premios nacionales e internacionales y 13 años al aire transmitiendo programas regionales, urbanos y de carácter universitario, dando un espacio a una realidad social y cultural conflictiva, muy rica en historia, personajes, imágenes y música que casi nunca habían sido objeto de transmisión nacional.

Estuvo al aire en el canal regional Telepacífico durante sus 12 años de vigencia y sus documentales aún se tienen como referencias valiosas de producción y experimentación en instituciones académicas y culturales y, hasta hoy, son repetidos con frecuencia a través de diferentes canales regionales y nacionales.

Un acervo audiovisual de más de trescientas obras en el que reposa buena parte de la memoria cultural de la región sur-occidental del país, pero sobre todo de la ciudad de Cali, en un periodo histórico de transformaciones de todo tipo, tanto económicas, sociales y políticas como topográficas, urbanas, rurales y de comunicación; un periodo marcado por fenómenos que dejaron huellas indelebles tanto en la epidermis de la ciudad, como en el alma de los habitantes que vivieron o transitaban por esta región.¹⁵

¹⁵ AGUILERA, Camilo Toro y POLANCO Gerylee Rostros sin Rastros: televisión, memoria e identidad. Cali: 2008.p17

4.1.1.2 Ser en el Sur. La propuesta Ser en el Sur fue presentada con el seudónimo Taita Urkunina por el Fondo Mixto de Cultura de Nariño ante la RCTV – Señal Colombia como respuesta a una convocatoria realizada por el canal en el año 2008. La misma mereció el reconocimiento del jurado y la adjudicación del contrato que tuvo como resultado la realización de una mini serie documental de seis capítulos de 24 minutos de duración cada uno. En ellos se abordaron las formas en que se habita el sur del país, desde el deporte, la cultura, la identidad, el territorio, los problemas contemporáneos y la relación con el entorno.

Está narrada a través de crónicas, reportajes e historias de vida que permiten comprender las relaciones socioculturales de los ciudadanos y cómo estos tejen las realidades de la vida regional alrededor de símbolos culturales propios del sur. Se mezclan la gastronomía, el paisaje, el lenguaje y el deporte en un microcosmos que reúne la identidad de los seres del sur.

4.1.1.3 El Parlante Amarillo. Este es un proyecto independiente que inició en el año 2009 en Bogotá, en ese entonces fue transmitido por Señal Colombia, buscando darle un espacio a diferentes expresiones culturales que merecen ser vistas y apreciadas por una comunidad con gustos y sensibilidades similares.

Hoy día, el Parlante Amarillo es un portal web donde se pueden encontrar imágenes, reportajes, notas y crónicas en video, así mismo tienen presencia constante y participativa a través de las diferentes redes sociales, con lo que pretende cautivar a su público, dándole esa cercanía que el espectador actual espera.

4.1.1.4 Instinto de Conservación. Es una serie de 13 capítulos sobre los Parques Nacionales Naturales de Colombia, realizada en el año 2009, para Señal Colombia.

A través de una narración audiovisual, se recorren 13 de las 54 áreas naturales protegidas en el país. Los manglares del Pacífico nariñense y las piangüeras, caudalosos ríos de la Orinoquia colombiana, especies en vía de extinción, comunidades indígenas como la Wayuu en la costa atlántica, entre otros tantos escenarios, son explorados a través de las voces de sus narradores.

Los presentadores intervienen activamente en las historias de las comunidades étnicas y campesinas que habitan estos parques e indagan sobre la relación directa que establecen con estos ecosistemas y los recursos que les proveen.

Además, cuentan con la participación y el conocimiento de científicos y líderes comunitarios dedicados a la conservación, que los acompañan.

“Colombia es un territorio de una biodiversidad y una riqueza cultural inigualable, y para su protección no sólo se requieren los esfuerzos de las entidades estatales y las organizaciones ambientalistas, sino de todos aquellos comprometidos a hacerlo”, afirmó Julio Mario Fernández, director de Comunicaciones de WWF Colombia. “Por eso, producciones de gran calidad como Instinto de Conservación son una oportunidad para que los colombianos conozcan y reconozcan esa diversidad de la que también hacen parte y la responsabilidad que tienen de conservarla”.¹⁶

4.1.1.5 Recorridos. Esta es una serie documental que retrata la contemporaneidad e historia social, cultural, artística, ambiental y antropológica de la región del Valle del Cauca.

Realiza un inventario de personajes ya sean reconocidos a nivel regional y nacional, o anónimos que estén elaborando un proceso socio-cultural, o de estilo de vida, el cual, más allá de reflejar una idiosincrasia o prototipo de lo que es ser vallecaucano, da cuenta de las diferentes maneras de ser y hacer de la gente que vive, piensa, trabaja y crea en el departamento. Es un compendio de realidades audiovisuales que buscan por medio del ensayo y perfil documental fortalecer el patrimonio cultural de la nación.

4.1.1.6 Dachi Drua. Es una serie documental de 26 capítulos de corte etnográfico, transmitida durante el mes de marzo de 2013 a través de Señal Colombia. Esta aborda, desde el corazón de la nación Embera, la historia que gira alrededor de este pueblo.

A través de los ojos de Nepono, una joven indígena, desplazada de su territorio dan a conocer los diferentes entornos culturales y cotidianos, en medio del paisaje, las tradiciones, los rituales místicos y la cosmovisión que rodea el interior de las comunidades ubicadas en el Urabá y el suroeste antioqueño. Muestra sus formas de vida a través de las historias reales contadas por la voz propia de ancianos llenos de sabiduría y de hombres y mujeres líderes de las diferentes comunidades (Embera, Katío, Eyabida y Chamí), quienes influyen en la comprensión de la identidad, costumbres, conflictos y la concepción del mundo Embera y su relación con el entorno como hombres de montaña, de río y de selva.

¹⁶PINZON, David. Instinto de conservación. En portal online
<<http://www.behance.net/gallery/Instinto-de-conservacion-Senal-Colombia/741178>> Señal
Colombia: Bogotá. Octubre 7 de 2010. Fecha de acceso: febrero de 2013 – 8:30 am

4.1.1.7 A Paso de Hormiga. Es una mini serie documental, que consta de 6 capítulos, los cuales fueron transmitidos a través de Señal Colombia del 5 al 12 de febrero de 2013. Da cuenta a través de formas narrativas propias del género documental de historias de vida, sucesos, eventos que involucran temáticas como lo cultural, lo social, lo histórico, lo contemporáneo, lo deportivo y lo ecológico en la región de Santander, evidenciando así los valores y cualidades de los habitantes de esta región y que construye un sentido de pertenencia e identidad en el espectador Santandereano y en todos los colombianos.

“A paso de hormiga tiene una lectura ambigua. Por un lado es el viaje entendido como una metáfora de la vida del ser santandereano, en cada ser humano y en cada proceso que emprenda hay un inicio, que se entiende como una partida, la mayor parte de la vida se convierte en una ruta a seguir, que al mismo tiempo es un proceso de aprendizaje, de ensayo y error, de momentos difíciles, de desilusiones y alegrías. Pero simultáneamente esta aventura está dividida en seis rutas temáticas que le dan un aspecto diferente a cada capítulo, pero que en conjunto hablan del universo y la atmósfera de la región de Santander”.¹⁷

4.1.2 Opciones estéticas, creativas y contenido deportivo. La segunda rama de referentes para la realización de este proyecto consta de aquellas propuestas audiovisuales que presentan opciones estéticas, creativas y de contenido deportivo en su realización, la primera de ellas realizada en Colombia.

4.1.2.1 Expedición cóndor de los Andes. Es un seriado documental de 32 capítulos que inicia su primera temporada en el año 2007, a través de Señal Colombia. Se registran los más inhóspitos e increíbles paisajes de Colombia, junto con los mejores escenarios para la práctica de deportes de aventura en una travesía de tres meses que recorrió más de 40 municipios del país en la búsqueda de aventura, adrenalina y conocimiento sobre el territorio colombiano.

Los expedicionarios iniciaron su recorrido a bordo de tres vehículos camperos. El paso de los aventureros por cada ciudad tuvo como objetivo contribuir a la promoción de Colombia como un destino de aventura, en el cual cada persona del país y cada extranjero se atreva a visitar y a conocer sus paisajes, cultura, fauna y

¹⁷RODRIGUEZ, Rene. A paso de hormiga. Señal Colombia, en Portal online http://www.senalcolombia.tv/index.php?option=com_programas&view=micrositio&id_serie=493&Itemid=332 Bogotá. Fecha de acceso: febrero de 2013 – 9:00 am

gastronomía. Además, destacar la labor de quienes, a través de la práctica de los deportes de aventura, atraen la atención de nuevos visitantes.

Entre los destinos turísticos y de aventuras que han registrado los expedicionarios se encuentran los departamentos de Guajira, Bolívar, Norte de Santander, Sucre, Amazonas, Nariño, Huila, Cauca, Meta, Antioquia, Cundinamarca, Valle y Santander. En su recorrido por Cali, en el Club Deportivo los Guaduales los viajeros conocieron el BMX freestyle en su modalidad dirt jump; uno de los deportes urbanos de aventura que es practicado por los jóvenes de la ciudad.

Igualmente practicaron otro deporte callejero: el longboard, realizado sobre una tabla similar a la de skate, aunque un poco más larga de lo habitual, con la que se bajan pendientes a altas velocidades, con movimientos similares a los del surf. Se realizó el recorrido desde el monumento de Cristo Rey.

4.1.2.2 Ride in Chile. Este es el primer documental de motociclismo realizado en Chile, el cual fue presentado en el año 2012, siendo patrocinado por VTR - Fox Terraforma, Late y ProCircuit. Aquí se presenta y une por primera vez en un único video a los mejores pilotos nacionales ofreciendo un espacio variado y versátil dónde la libertad y pasión al andar en moto en paisajes nacionales se convierten en una verdadera invitación digna de recorrer.

El largometraje presenta a los mejores exponentes nacionales del Motocross, Enduro, Super Motard y Freestyle a través de diferentes paisajes, circuitos especialmente creados para la práctica del motociclismo. Los circuitos asfaltados son algunos de los escenarios escogidos por el equipo de producción "Media FX" para la grabación del primer documental chileno de motociclismo.

Un viaje que acompaña a los mejores pilotos del país recorriendo los grandes circuitos de su entorno. Con una cuidadosa dirección de arte que ofrece un recorrido con nivel estético y deportivo donde destacan las cualidades geográficas que posee Chile para la práctica del Motocross, Enduro, SuperMotard y Freestyle.¹⁸

¹⁸MARTINEZ, Christian. Ride in Chile, en portal online <https://vimeo.com/46899865>. Chile:2012. Fecha de acceso: febrero de 2013. 9:30 am.

¹⁹Dogtown and Z-Boys. En portal online <http://www.teledocumentales.com/dogtown-y-z-boys/> duración: 91minutos. Estados Unidos: 2001. Fecha de acceso: febrero de 2013. 10:00 am

4.1.2.3 Sierra de Guara, donde nacen las aventuras. Este documental es realizado en Guara (Huesca), ubicado en España y es presentado en el año 2009 a través de TVE y otros canales de televisión. A través de este se muestran los diferentes deportes de aventura que se pueden realizar en este lugar, tales como: escalada, tirolina, rafting, al tiempo que se habla de la flora y la fauna de dicha Sierra. Fue finalista en el festival internacional cinextur 2011, como mejor documental de naturaleza y finalista en el festival de cine “Premis Tirant” como mejor documental del año 2009.

4.1.2.4 Dogtown and Z-Boys. Es un documental realizado en el año 2001 en Los Estados Unidos, a través del cual se habla del origen del *skateboard*, cuenta como este deporte se sitúa a principios de los años 60 en California, concretamente en Los Ángeles. Lo que comenzó en un grupo de chicos que buscaban una alternativa a algunos problemas para surfear en *Dogtown*, cerca de *Venice*, acabo convirtiéndose en algo impresionante que tendría miles de seguidores en todo el mundo.¹⁹

Es así, como partiendo de diversos referentes se pretende hacer sinergia y crear un producto audiovisual que, adaptado a las posibilidades que la formación universitaria en Comunicación social le ha brindado a este grupo de investigadores y de su afán por contar la ciudad desde otras perspectivas y que haceres, dé cuenta de los deportes alternativos practicados actualmente en la ciudad de Cali y sus alrededores, a la par que crea transformación y movilización social, mostrando la ciudad desde otra mirada y desde el sentimiento y emoción que cada deportista le pone a su práctica.

Los anteriores antecedentes sirvieron como punto de partida para trabajar las formas de contar, la narrativa, estructura y modelos de representación a utilizar, de la misma manera, se evidenció en un primer momento la carencia de documentales nacionales como “360flip”.

Al entrar en contacto con la comunidad tratada, se descubrieron nuevos antecedentes puntuales en el caso del skateboarding, los cuales abrieron todo un panorama en cuanto a cuestiones estéticas y de montaje propias de esta práctica deportiva, así mismo dieron luces acerca del manejo de la información y en algunos casos se observaron intenciones similares a las aquí planteadas, estos antecedentes fueron los siguientes:

4.1.2.5 Voces que suman, *Skaters Rolling* Medellín – Teleantioquia. Este es un programa financiado por la Autoridad Nacional de Televisión, con recursos del Fondo para el Desarrollo de la Televisión y dedicó uno de sus capítulos a visibilizar la realidad del skateboarding en la ciudad de Medellín, mostrando durante 23 minutos como estos actores sociales integran ese deporte a su vida cotidiana y profesiones y comienzan a habitar las calles de una manera diferente.²⁰

4.1.2.6 Viva la Gloria. Documental realizado en Honduras, que relata las experiencias de las personas que practican este deporte en Honduras y tiene la intención de cambiar el estereotipo que la sociedad tiene hacia esta actividad. Del mismo modo pretende dar a conocer lo que sucede más allá del mundo del *skate*, las motivaciones hacia el deporte y las situaciones cotidianas a las que se enfrentan las personas que lo practican.²¹

4.1.2.7 Al Límite del Deporte. Es un corto documental realizado por la escuela CES, el cual relata las vivencias de unos actores sociales a través de la práctica del skateboarding en la ciudad de Madrid, haciendo una visibilización de la industria que se gesta a partir de esta práctica deportiva y la contribución que hacen las tiendas al desarrollo mismo de este deporte en las ciudades.²²

4.1.2.8 Red Bull Perspective - A *Skateboard* Film. Es un documental producido por Red Bull en el cual participan los *skaters* más reconocidos actualmente en el mundo. En este producto de 17 minutos se maneja una puesta en escena y estética audiovisual en la cual se logra mostrar a los deportistas en interacción constante con la gran ciudad.²³

4.1.2.9 The Team Adidas *Skateboarding*. Marcelo Jiménez, Cucho Celis, Willy Muñoz y Lucho Balmaceda son los 4 integrantes del *Team Adidas Skateboarding* Chile y durante varios meses estuvieron aplanando las calles de La Serena,

²⁰ Voces que suman, en portal online <http://www.youtube.com/watch?v=kf6ZyKa0AMc&hd=1> Duración: 23 minutos. Medellín. 2013. Fecha de acceso: febrero de 2013. 10: 15 am

²¹ Viva la Gloria, en portal online <http://www.youtube.com/watch?v=XAVmpZt2Zas&hd=1> Filmado y editado con equipo del MediaLAB del Centro Cultural de España en Tegucigalpa. Duración: 54 minutos. Honduras: 2012. Fecha de acceso: febrero de 2013. 10:30 am

²² Al límite del deporte (skateboarding), En portal online <http://www.youtube.com/watch?v=IWWjkosaZYw&hd=1> realizado para un trabajo audiovisual en la escuela CES. Duración: 06 minutos. Madrid: 2011. Febrero 2013. 5:00 pm.

²³ Red Bull Perspective- A skateboard Film, En portal online <http://www.youtube.com/watch?v=nPuEU16P3zg&hd=1> Producido por Red Bull. Estados Unidos: 2013. Fecha de acceso: febrero 2013. 8.00 pm.

Valparaíso y Santiago para demostrar toda su pasión y talento sobre la tabla. A través de un medio audiovisual digital.²⁴

De igual manera vale la pena resaltar el sitio web brasileiro “Olho de peixe” en el cual se da espacio a un programa online semanal referente al skateboarding y realizado en distintas ciudades del mundo²⁵

4.1.3 Trabajos de grado referentes a representaciones culturales y sociales en diferentes ámbitos. La tercera rama está compuesta por algunos trabajos de grado o monografías que fueron de gran valor a la hora de construir la presente investigación y el producto audiovisual.

4.1.3.1 Características de las nuevas tendencias deportivas, caso *skateboarding* y *longboarding* practicadas por un grupo de jóvenes en los escenarios urbanos de la ciudad de Cali. En esta tesis se aborda un panorama histórico y reflexivo de estas dos prácticas en la ciudad, al tiempo que explora los aspectos de sociabilidad entre los grupos y brinda información acerca la corporalidad y la expresión a través del cuerpo físico.

4.1.3.2 Acerca de una epistemología de las ciencias del deporte. En esta tesis, se retoma la teoría de varios autores que refieren a las representaciones, principios y fundamentos que se generan en torno del deporte. De igual manera reflexiona las posibilidades que brinda el deporte, en términos de desarrollo, los cuales van desde la innovación tecnológica hasta la resolución de problemáticas sociales, convirtiéndose en un ente formativo pero también, generador de placer y diversión.

4.1.3.3 Parque imaginado, parque de los estudiantes. Esta tesis aborda la apropiación de los espacios, específicamente del parque de los estudiantes, o también llamado parque de Jovita, incorporando las artes plásticas y el deporte como generadores de cultura y representaciones sociales en un espacio determinado.

²⁴ The Team Adidas Skateboarding, En portal online <http://www.youtube.com/watch?v=imbZr2Bh7UQ&hd=1> Producido por Adidas. Chile: 2013. Fecha de acceso: febrero de 2013. 9:00 pm

²⁵ Olho de Peixe, en portal online <http://www.programaolhodepeixe.com/site/> producido para el canal juvenil woohoo. Brasil:2014. Fecha de acceso: enero 2014. 9:00 am.

4.1.3.4 Apropiación del espacio urbano, parque de los estudiantes. Como en el anterior punto, esta tesis también aborda el parque de los estudiantes o Jovita, y reflexiona acerca de las prácticas que se llevan a cabo al interior del mismo, analizando diferentes grupos sociales, entre los que se encuentran procesos culturales, de la mano de cuenteros, encuentros de salsa y conciertos gratuitos, así como también procesos deportivos como el *skateboarding* y el *parkour*.

4.1.3.5 De lo moderno a lo post moderno alternativo del deporte. En esta tesis se aborda y reflexiona acerca del cambio de paradigma, al integrar en las ciudades prácticas deportivas alternativas, como una manera de salir de la rutina diaria, hace referencia a la transformación tanto urbana como en la conciencia de los seres que apunta hacia la ejecución de nuevas alternativas deportivas ya sea en medios naturales o urbanos.

Los anteriores contribuyeron a dotar de identidad y sentido el mensaje que 360flip quiere transmitir a la sociedad tanto en imagen, como estilo y narración.

4.2 MARCO TEÓRICO

La sociedad contemporánea ha generado conceptos que se inscriben en el marco de un mundo civilizado. En un principio el asentamiento de pueblos anteriormente nómadas en las orillas del mediterráneo y la formación de grupos humanos organizados en lo que primitivamente era moderno, podría decirse que es el inicio de lo que se denomina civilización.

“Tanto el *Oxford Dictionary* como el DRAE coinciden en que *civilizar es sacar a algo o alguien de un estado bárbaro o salvaje*, instruyéndole en las artes de la vida de modo que pueda progresar en la escala humana. O sea que, aunque *una* civilización sea el conjunto de creencias y valores que conforman una comunidad, *a la civilización* en sí podemos definirla como el progreso a secas. *Las civilizaciones*, en cambio, constituyen un concepto más ambiguo e impuro: hacen referencia no sólo a los valores culturales, éticos o de cualquier otro tipo que sustentan la sociedad, sino también a sistemas o mecanismos de organización de la misma. Tienen, por eso, que ver con la cultura y la educación, pero también, y en gran medida, con el poder”.²⁶

²⁶CEBRIÀN, Juan Luis. Barbarie, religión y progreso, El País: 17/09/2006

Vemos pues que el uso de la cultura juega un papel primordial en la construcción de la civilización; el auge de las grandes ciudades tecnocráticas, las modernas herramientas tecnológicas y los medios masivos de comunicación que se integran en un mundo cada vez más global; orientan la sociedad hacia un sistema de pensamiento impuesto en gran medida por el poder. Estos aspectos son susceptibles de reflexión en la medida que se busca orientar a la sociedad hacia las nuevas tendencias, en este caso deportivas.

La civilización es precisamente el esfuerzo por ir más allá de la propia cultura, lo que hace sentir curiosidad e interés por otras. A quien se encierra en los usos que conoce, los considera sin disputa preferibles a todos los restantes y muestra antagonismo cerrado hacia las formas de comportamiento humano que no comparte, siempre se le ha llamado bárbaro, nunca civilizado. De hecho, ni siquiera puede tenerse por realmente 'culto' a la persona que sólo conoce su propia cultura: es culto quien habla cuatro idiomas, no el que solamente practica el suyo. De ahí el absurdo de hablar de "guerra o choque entre civilizaciones": sólo hay una civilización, la que proyecta más allá de las limitaciones culturales con las que uno ha nacido y nos urge a comprender, aunque no forzosamente a compartir, las restantes formas que ha sabido darse el espíritu humano.²⁷

La urbanidad entonces, hace parte de ese mismo proceso de civilización, la ciudad hoy día no es solo un espacio de desarrollo industrial, en la que el trabajo es un objeto ilustrativo a la hora de hablar de desarrollo, de esta misma forma la economía pasa a ser sólo una característica del concepto de ciudad. La vida social que se vislumbra en las ciudades modernas revela una infinidad de procesos susceptibles de investigación en la búsqueda de obtener un verdadero desarrollo que logre así componer el concepto de civilización. Para entender el concepto de urbanidad, se aborda a Louis Wirth, quien afirma que:

El grado en que puede decirse que el mundo contemporáneo es "urbano" no puede medirse con justeza por la proporción del total de habitantes de las ciudades. Las influencias que las ciudades ejercen sobre la vida social del hombre son mayores de lo que indicaría la proporción de la población urbana, pues la ciudad no sólo es, en grado cada vez mayor, la morada y el taller del hombre moderno, sino también el centro de iniciación y control de la vida económica, política y cultural que ha atraído a su órbita las partes más remotas del mundo, y formado un cosmos de diversas zonas, pueblos y actividades.²⁸

²⁷ SAVATER, Fernando : La civilización y Lady Mary, Artículo El País, 20 de octubre de 2001 p1

²⁸ WIRTH, Louis. El urbanismo como modo de vida. Revista Bifurcaciones. Buenos Aires: 1962 p1

Se infiere que urbanidad es ese universo compuesto de influencias que definen la vida social del hombre dentro de la ciudad, abordando todos los ámbitos característicos del que hacer en la sociedad moderna.

Entendiendo así, que la ciudad es producto de un crecimiento, y no una creación fugaz, lo cual indica que las influencias que se despliegan sobre la forma de vivir, no liquidan completamente la agrupación humana que antes estuvo presente. La vida social lleva el vestigio de una anterior sociedad, y por tanto los modos de asentamiento característicos de lo que fueron en algún momento, estilos de vida más cercanos a la naturaleza (la granja y la aldea) siguen presentándose en el marco de las sociedades modernas. Por tal razón el urbanismo es un concepto que no se puede enmarcar solo desde lo físico²⁹, puesto que en la vida urbana moderna existen una serie de representaciones y prácticas sociales que conforman así los modos de vivir la ciudad, siendo éstas, objeto principal del proyecto de investigación realizado. Marta Rizo aborda este concepto a partir de la identidad y define que:

La representación social concierne a la manera como los sujetos sociales aprehenden los acontecimientos de la vida diaria, las características del entorno, las informaciones que circulan en él y las personas cercanas o lejanas. El carácter práctico de las representaciones sociales se explica por el hecho que estas se orientan a la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno, sea este social, material o imaginario.³⁰

Las representaciones sociales, dependen entonces del entorno y de su relación con quienes lo habitan, teniendo en cuenta que este no necesariamente es material y que al mismo tiempo son los acontecimientos los que van forjando aquellas representaciones.

Se percibe que el entorno de lo urbano en la ciudad requiere hoy día una mirada mucho más abierta para lograr una mejor comprensión. Puesto que es fundamental incorporar la experiencia de quienes habitan la ciudad al trabajo investigativo, es imprescindible tener una amplia percepción conceptual para hablar de la ciudad moderna. Hablar del cuerpo es entonces, primordial puesto que el estudio de sus usos dentro de la ciudad, se convierte en una forma de expresión que ayuda a tejer la construcción de una realidad social.

²⁹ Mientras se identifique el urbanismo con la entidad física de la ciudad, no se llegará a ninguna concepción adecuada de este concepto como modo de vida

³⁰RIZO, Marta. Conceptos para pensar lo urbano: el abordaje de la ciudad desde la identidad, el habitus y las representaciones sociales. p3

En los últimos años la práctica de actividades físicas ha evolucionado desde conceptos tradicionales y minoritarios a formas más innovadoras en las que las actividades que ponen al cuerpo como herramienta de expresión tienen cada vez más presencia en las representaciones sociales.

Jenny Gil, profesional en Ciencias del Deporte, hace una reflexión acerca de las características de estas prácticas deportivas y citando a Herrera y Hurtado, se acerca a una definición de la práctica del *skateboarding* y su representación lúdica en la vida social urbana, elaborando el concepto de riesgo, enmarcado en la “sociabilidad” de estas prácticas.

En el caso puntual del skateboarding, Herrera Hurtado y Echeverry, plantean este deporte como extremo o actividad asociada al riesgo y la aventura porque dan unas características de los practicantes y las posibles relaciones con la práctica en si, como generación de identidades en este caso ligadas a prácticas lúdicas. Según lo expuesto puede considerarse como una práctica social entre la población juvenil que se ha interpretado como un bien cultural, la razón es que ya se pueden observar los índices de sociabilidad.³¹

El deporte entonces se traduce hoy día en el interés por nuevas prácticas que satisfacen desde la contrariedad, sensaciones humanas generadas por diferentes medios para superar dificultades y del mismo modo acercarse también al mundo natural. De manera que se generan vínculos, interacciones y juegos de sociabilidad entre los integrantes de los grupos estudiados.

Muchos son los practicantes que buscan emociones en la naturaleza, en contraposición a una vida urbana donde la percepción del riesgo es casi inexistente; estas actividades nos pueden llevar a situaciones de requerimientos motrices complicados e intensos o a experiencias que nos trasladan a un mundo lleno de trascendencia. El placer de poder adaptarse o integrarse al dinamismo de la naturaleza, de superar sus formas majestuosas, conforma un juego cambiante en dimensiones, normas y emociones.³²

El mundo actual enfrenta una época de grandes cambios, en la que el consumo y el culto a la imagen surgen en una sociedad capitalista que se inscribe también en

³¹ HERRERA HURTADO Y ECHEVERRY, en GIL, Jenny. Características de las nuevas tendencias deportivas, caso *skateboarding* y *longboarding* practicadas por un grupo de jóvenes en los escenarios urbanos de la ciudad de Cali. Cali: 2013. P29 trabajo de grado (profesional en ciencias del deporte) Universidad del Valle. Departamento de la educación física y del deporte

³² FUSTER, Joan Características elementales de los nuevos deportes en el medio natural. INEFC p38

los usos de la tecnología, estos deportes surgen en la sociedad y se adaptan a ella, aprovechando así sus características distintivas, buscando una libertad que a veces se ve condicionada en el mundo moderno, puede que estas actividades nazcan como un modelo para sobre vivir en la ciudad que se habita y están fundamentadas en la búsqueda de libertad y sensaciones a través de la concepción corporal. En el caso del *skateboarding*, el hecho de sentir la tabla como una extensión del cuerpo mismo y poder superar los obstáculos que la arquitectura de la ciudad les brinda, supone un riesgo y una aventura, que los separa de la rutina diaria. En el caso del *kiteland*, el acercamiento al mundo natural y la posibilidad de maniobrar una cometa de grandes dimensiones, ofrece la sensación de volar y la libertad que los practicantes buscan para romper con la rutina.

La presente investigación y el trabajo audiovisual realizado como producto de la misma, pretende participar en el consenso cultural de la ciudad en donde dichas prácticas e imaginarios urbanos se vuelven una herramienta fundamental para narrar la ciudad y evidenciar sus usos a través del medio audiovisual. Para dicha elaboración se tomó como guía algunos apartes del Manual de Televisión cultural presentado por el Ministerio de Cultura.

La televisión es un fenómeno social que no sólo vincula a sus productores como emisores unidireccionales de contenidos a través de un sistema tecnológico determinado, también tiene que ver con los televidentes mismos, con las dinámicas cotidianas que la televisión desde su existencia ha creado y las lógicas de consumo y de comunicación que suscita.³³

A partir de lo anterior se infiere que la televisión hace parte activa en las representaciones sociales que definen la urbanidad, es un medio capaz de generar igualmente sensaciones y moldear pensamientos. Por tal razón el contenido de una televisión cultural puede formar así un vehículo efectivo para una identidad, en donde construir innovadoras formas de ver, producir y participar de forma emparentada con los ciudadanos y grupos sociales es algo que tiene potencialidades de desarrollo desde la cultura misma al mismo tiempo que se integra la industria como algo que permite la invención y que va de la mano con el desarrollo social.

Sin embargo es precisamente ahí en donde podemos encontrar un conjunto de sinergias y retos que aún no hemos enfrentado con total compromiso en nuestro medio, ni por particulares ni por el Estado mismo. Las industrias

³³CORREDOR, Manuel Alberto y otros. Televisión cultural. Manual de conceptos, metodologías y herramientas. Ministerio de Cultura. Bogotá: Ministerio de Cultura 2008. 125p

creativas culturales en nuestro país son un territorio abierto a la creatividad y al emprendimiento por parte de diversas personas, empresas e instituciones; la única condición es el desarrollo de una consciencia abierta a nuevas oportunidades y a negociaciones cada vez más efectivas y realistas entre lo expresivo y lo industrial, cuyo resultado apunte a un público; que como lo demuestra diferentes estudios y sondeos, es diverso, está abierto a acoger nuevas ofertas y dispuesto a participar en ellas si es eficientemente conquistado, si es convertido no en receptor pasivo, sino en socio activo de sus productores y emisiones.³⁴

A partir de lo anterior, se puede hacer una reflexión sobre la responsabilidad tanto de la empresa privada como del Estado de explotar de manera creativa y emprendedora, diversos ámbitos de la vida social, que se vuelven relevantes y que pueden dar lugar a un público dispuesto a acoger nuevas ideas.

De esta manera, 360flip documental busca aprovechar los nuevos medios digitales al alcance para su proyección y divulgación tanto local como nacional e internacional, teniendo en cuenta los recursos ilimitados que estos brindan a la comunicación.

Frente al carácter cerrado estable y mayoritariamente limitado de los contenidos en los medios de comunicación tradicionales, la acción comunicativa a través de los nuevos medios de comunicación digital, ofrece contenidos típicamente flexibles, inestables e incluso ilimitados, provocando así un desplazamiento de modelos comunes anteriores y la necesidad de estudio y prospección de nuevas pautas para su necesaria comprensión crítica.³⁵

Dicho producto audiovisual se elaboró de forma flexible y de la mano de los actores sociales, quienes llevan el hilo conductor del documento, haciendo a las realizadoras invisibles, pero presentes al impregnar su estilo independiente en un producto hecho para los nuevos medios.

4.3 MARCO CONCEPTUAL

Este trabajo de investigación se sustenta bajo diferentes conceptos que se desarrollan dentro del esquema de comunicación, ciudad y cultura, de aquí se desprenden las prácticas dadas por los actores sociales para vivir y hacer su ciudad, la significación de los escenarios donde las desarrollan y las

³⁴IBID. Pag 40

³⁵ PASCUAL ALBERICH, Jordi y otros. Comunicación Audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: UOC, 2005. 261p

representaciones sociales e imaginarios que se fundan tanto en quienes practican deportes alternativos en la ciudad de Cali, como en quienes lo ven desde otra perspectiva: la de la ignorancia que se crea a partir de la barrera que forma la poca comunicación o divulgación de estas prácticas ciudadanas.

Cabe resaltar el papel de la **televisión cultural** como un aspecto que contribuye al crecimiento y desarrollo tanto social como identitario de la ciudad, su significado y estrecha relación con el documental, siendo éste el medio a través del cual se expresan las realidades del contexto, utilizando el mundo real como un actor que se cuenta a través del lenguaje audiovisual.

Para Pratt: “Desde la antropología de lo urbano se ha considerado a la **ciudad** como escenario colectivo de encuentro, de contestación y acomodo, de dominio o subalternidad, de contacto o conflicto de culturas diferentes.”³⁶ Como lo expresa el autor, la urbe o la ciudad misma se configura como un espacio para el encuentro de sujetos y la acomodación de estos en los diferentes escenarios, que esta les brinda, dando así lugar a la enseñanza, práctica y contacto entre personas con distintos saberes y un mismo fin. Aplicado al caso de la propuesta contenida en este proyecto, la ciudad se brinda como el lugar que ofrece a sus habitantes espacios de desarrollo y maneras de vivirla. En este caso, las prácticas deportivas que se gestan dentro de la ciudad y que hacen a los sujetos seres sociales dentro del contexto en el que se desarrollan, donde unos aprenden, otros enseñan, otros compiten y otros sólo los practican como un *hobbie*.

Lo anterior sustenta la idea de Pierre Bordieu, contenida en el estudio de Patricia Safa, acerca de las culturas populares en México: “es en la ciudad donde la persona actúa los roles que ha incorporado, definidos por las instituciones – campos- en las que participa como sujeto social. Por lo tanto, la ciudad es el escenario de la cultura in-corporada, los habitus puestos en movimiento, practicados”.³⁷

Aquellos roles que se construyen en la sociedad de acuerdo a los que hacer del hombre, hacen de este un sujeto activo y participativo, dando pie a la creación de una cultura que se gesta mediante la interacción. Así pues es en la ciudad donde los actores sociales a investigar se desenvuelven como entes culturales en los que sus habitus se convierten en la causa de sus motivaciones y sus prácticas deportivas, buscando saciar una necesidad intrínseca del ser humano y guiados

³⁶ PRATT, M.L. Imperial eyes. Travel writing and transculturation Nueva York: 1991 p19

³⁷ SAFA, Patricia. El concepto de habitus de Pierre Bourdieu y el estudio de las culturas populares en México. En: Revista Universidad de Guadalajara. Abril de 2010.

por esos aprendizajes extraídos de sus círculos sociales y del medio en el que se desenvuelven.

En palabras de Juan Duprat:

La ciudad sería aquel espacio receptor y propiciador del desarrollo de actividades humanas, teniendo también una gran influencia sobre la vida de los grupos. Un panorama evolutivo, nos muestra la gran gama de formas y funciones que se encuentran desde las ciudades mesopotámicas hasta la ciudad industrial.³⁸

A partir de los autores anteriormente mencionados, la ciudad se toma en este proyecto como un ente catalizador y propiciador de las actividades y prácticas humanas, siendo aquí donde estás encuentran tanto su desarrollo como su cabida.

Los actores sociales a investigar, encuentran en la ciudad los escenarios donde realizar estas prácticas deportivas, a menudo estos escenarios no son hechos especialmente para estas actividades, sino que los sujetos han tenido que adaptarse a ellos después de hacer una rigurosa búsqueda de aquello que consideran más apropiado para llevarlas a cabo y además de esto, cargar con el estigma social de estar “dañando” la ciudad.

Es de esta manera que los dotan de significación y los apropian, dándole una identidad tanto al espacio como a su relación con el mismo. En palabras de Aguirre: "La **identidad social** urbana está marcada por la identificación con el grupo, asociado a un determinado espacio construido simbólicamente, y sobre el cual recaen significados valorativos y emocionales asociados a este mismo espacio y al mismo grupo."³⁹

Para Castells las identidades son construidas desde los distintos saberes y experiencias individuales o grupales. En el caso de los deportes estas identidades se construyen generando estilos de vida específicos, que a su vez son reconocidos por el resto de la sociedad.

³⁸DUPRAT, Juan. Las concepciones Urbanísticas: aspectos de cambio y avance. En: Derecho y Planeamiento Urbano. EDITORIAL UNIVERSIDAD, Buenos Aires: 1983. P23

³⁹AGUIRRE, A. Cultura e identidad cultural. Introducción a la antropología. Barcelona: Bardenas.1997. p33

"Todas las identidades son construidas. Lo esencial es cómo, desde qué, por quién y para qué. La construcción de las identidades utiliza materiales de la historia, la geografía, la biología, las instituciones productivas y reproductivas, la memoria colectiva y las fantasías personales, los aparatos de poder y las revelaciones religiosas"⁴⁰

Pasando al tema de las **representaciones sociales**, se abordan a los autores Jodelet y Moscovici, al afirmar que: "a través de estas, que se describen, simbolizan y categorizan los objetos del mundo social, a partir de atribuciones de sentido en las cuales se inscribirán las acciones de los sujetos. De esta forma, las representaciones operan, si no determinando, sí condicionando las conductas"⁴¹

"Es en la interacción social donde los sujetos construyen su identidad, esto es, manifiestan sus habitus o cultura incorporada a través de prácticas –formas de comportamiento y actuación- concretas. Y es en la interacción social, también, donde los actores construyen y comparten las representaciones sociales acerca de sí mismos, de los otros y del entorno que los rodea".⁴²

De esta manera a través de la investigación se quiere ahondar en las representaciones sociales que comparten los sujetos pertenecientes a los grupos que realizan dichas actividades y conocer de qué manera estas, condicionan sus conductas, actitudes y así mismo su manera de ver el mundo que los rodea.

Actualmente, las ciudades son heterogéneas y pluralistas. La nueva generación es multicultural y está dividida en diferentes **tribus urbanas** que caracterizan los distintos gustos. Este fenómeno se multiplica con los medios masivos que los promueven con fines llanamente económicos, haciendo que sean acogidas por la sociedad. En el caso de Cali, se evidencia que el accionar de la juventud está proyectado por los medios masivos de comunicación, en estos mismos que hacer se integra el deporte alternativo construyendo una identidad que logra finalmente apreciar la aparición de tribus urbanas, las cuales resultan a partir de la des-individualización de los mismos actores sociales. En palabras de Maffesoli:

Las tribus urbanas son la expresión de una pérdida de sentido a la cual nos arroja la modernidad pero también constituyen la magnificación de una disidencia cultural o una resistencia ante una sociedad desencantada por la

⁴⁰ CASTELLS, Manuel. La era de la información. Economía, sociedad y cultura, Vol. 2: "El poder de la identidad". Madrid: Alianza. 1998 p12

⁴¹ JODELET, D. y MOSCOVICI, S. La representación social: fenómenos, concepto y teoría. Psicología social. Barcelona: Paidós. 1986 p17

⁴² BOURDIEU, P OP CIT p1

globalización del proceso de racionalización, la masificación y la inercia. Que caracterizan la vida en las urbes hipertrofiadas del fin del milenio, donde todo parece correr en función del éxito personal y el consumo alienante.⁴³

Estas tribus entonces, marcan una diferencia en las formas de comunicarse y relacionarse socialmente en el tiempo moderno. Como en cualquier otra ciudad, Cali se ha convertido en algo multiforme donde impera la diversidad y el cambio constante no sólo en los eventos, sino también en el pensamiento: el encuentro de varias representaciones crea un sinfín de ideologías y produce una iniciación en las reglas sociales.

El cuerpo como herramienta de expresión. El **cuerpo** es un determinante que permite al sujeto relacionarse con su mundo social, pues hoy día es una herramienta de expresión y comunicación, del sujeto hacia el contexto que lo rodea, como lo plantea Maffesoli:

La relación con el mundo es una relación de presencia, de estar en el mundo, en el sentido de pertenecer a él, de estar poseído por él, en la que ni el agente ni el objeto se plantean como tales. El grado en el que se invierte el cuerpo en esta relación es, sin duda, uno de los determinantes principales del interés y la atención que se implican en él, y de la importancia – medible por su duración, su intensidad, etc. de las modificaciones corporales resultantes. Cosa que olvida la visión intelectualista, directamente relacionada con el hecho de que los universos escolásticos tratan el cuerpo y todo lo relacionado con él, y, en particular, la urgencia vinculada con la satisfacción de las necesidades y la violencia física, efectiva o potencial, de tal modo que en cierta forma queda fuera de juego. Aprendemos por el cuerpo, el orden social se inscribe en los cuerpos a través de esta confrontación permanente, más o menos dramática, pero que siempre otorga un lugar destacado a la afectividad y más precisamente, a las transacciones afectivas con el entorno social.⁴⁴

Dado lo anterior se infiere que el cuerpo es una herramienta de expresión, aprendizaje y afectividad, aspectos que se desarrollan en la relación del cuerpo con el mundo. En el caso de los actores sociales a investigar, encuentran en la movilidad de sus cuerpos y a menudo en el retorno a la vida natural, una satisfacción que solo la práctica de dichas actividades les brinda.

⁴³ MAFFESOLI, M. El tiempo de las tribus. Icaria, Barcelona. 1990

⁴⁴ BOURDIEU, P. Meditaciones pascalianas, Barcelona, Anagrama. 1999p1

Como apunta Meinel y Shnabel “está comprobado que en un cuerpo sano y equilibrado, es posible estimular decisivamente el desarrollo intelectual, social, estético y moral.”⁴⁵ A partir de lo anterior se puede inferir que: la relación deporte – cuerpo, puede usarse como una herramienta para el cambio social y la construcción de una ciudad más sana.

La interrelación dinámica del ser, pensar y sentir con nuestro cuerpo, es lo que va construyendo esa estructura individual que determina la forma de apropiarse del mundo y del actuar en él, y que se llama personalidad, es lo que motiva las diferentes conductas, las formas específicas y únicas de organización de cada ser, ya que ésta (la personalidad) es lo que hace, que siendo en lo biológico muy similares, seamos como individuos, distintos y únicos.⁴⁶

Es entonces el cuerpo, la herramienta que permite comprender las formas del ser y del hacer de estos deportistas en la ciudad, quienes a través de la práctica de deportes alternativos con normas y reglas diferentes a las convencionales, constituyen personalidades características que se ven enriquecidas desde ámbitos como el intelectual, el afectivo y psicomotriz.

Dado lo anterior, es importante profundizar en el concepto de **deportes alternativos**, el cual es entendido desde el autor Daniel Rivera como:

Prácticas deportivas poco conocidas, pero su riqueza psicomotriz es lo que hace que sean muy interesantes para ejercitarlas, no requieren horarios específicos, no imponen normas fijas, es posible variar la intensidad y el ritmo de sus prácticas, permiten a quienes los practican disfrutar de la emoción del riesgo, la aventura, liberarse del stress familiar y laboral, por medio de la superación de nuevos retos, sintiendo que están haciendo algo para ampliar sus horizontes y reafirmar su personalidad.⁴⁷

En relación a la manera de hacer el producto documental, como medio de representación del mundo real, cabe mencionar la definición de **televisión cultural** dada por el Ministerio de Cultura de Colombia. A partir de un análisis hecho por Jesús Martín Barbero, en el cual reflexiona acerca de la creatividad para

⁴⁵ MEINEL Y SHNABEL, en GIL, Jeny. Características de las nuevas tendencias deportivas, caso skateboarding y *longboarding* practicadas por un grupo de jóvenes en los escenarios urbanos de la ciudad de Cali. Cali: 2013. P42 trabajo de grado (profesional en ciencias del deporte) Universidad del Valle. Departamento de la educación física y del deporte

⁴⁶ MAC GREGOR, Julián. Teorías de la personalidad. Ed. Mc Graw Hill. México: 1992. p. 25

⁴⁷ RIVERA MUÑOZ, Daniel. Diplomado y licenciado en Educación física. En Revista digital Edeportes. No 135. Buenos Aires: 2009

generar contenidos culturales a partir de las expresiones propias y alejándose de lo que ya han hecho otros medios.

“Es cultural aquella televisión que no se limita a la transmisión de cultura producida por otros medios, sino que trabaja en la creación cultural a partir de sus propias potencialidades expresivas, lo que implica no limitarse a tener alguna franja de programación con contenido cultural sino darse la cultura como un proyecto que atraviesa cualquiera de los contenidos y géneros”⁴⁸

De esta manera se pretende dar como resultado de esta investigación un documental trazado por las lógicas de la cultura y la construcción o transformación social, teniendo en cuenta que: “la televisión y los medios culturales son herramientas útiles para generar procesos de movilización, pero además para crear cambios en la representación que las personas hacen de su propia realidad”.⁴⁹

Siguiendo a Corredor y otros en el Manual de Televisión Cultural, anteriormente mencionado, cabe resaltar la cualidad de atemporalidad y universalidad con la que deben contar los productos audiovisuales documentales, de manera que puedan ser reproducidos en cualquier momento o espacio y contar una historia, un momento determinado y el que hacer del hombre en una ciudad.

“las series temáticas documentales deben ser atemporales. Deben ser realizadas para ser transmitidas varias veces y en otros canales del mundo, por lo mismo deben narrar historias locales desde una perspectiva universal. Deben además, aportar un punto de vista novedoso, explorar nuevas maneras de contar historias, e imprimir un sello de originalidad para el canal. Se buscan series que se destaquen, que hagan una diferencia, y que impriman un carácter de profesionalismo y creatividad”.⁵⁰

A partir de la creación de contenido enfocado a la televisión cultural y haciendo un aprovechamiento de las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la comunicación, se destaca el concepto de **montaje**, como el proceso creativo a través del cual las investigadoras lograron una continuidad narrativa que compone un mensaje. En palabras de Béla Balazs:

⁴⁸ RINCON, Omar. Televisión pública: del consumidor al ciudadano” La Crujía Edición Buenos Aires – 2005. P34

⁴⁹CORREDOR, Manuel Alberto y otros Op. Cit. Televisión cultural. Manual de conceptos. p 24

⁵⁰IBID Pág. 35

Si cada plano cinematográfico puede ser entendido como una palabra o quizá como una frase, la unión de esas palabras será un párrafo y en última instancia una poesía, un cuento, una novela, un ensayo. El montaje no es un intérprete ni un escenario, ni siquiera una fotografía: es la habilidad que se ejerce para reunir planos distintos, en cierto orden, con ciertas duraciones, aportando un sentido a la narración. De la habilidad con que se hagan selecciones y yuxtaposiciones podrá depender que la narración sea clara, confusa, bella o aburrida.⁵¹

De esta manera 360flip propone crear una pieza audiovisual que a través de su montaje comunique por sí misma y sea entendida y apreciada universalmente. Siendo esta, la principal premisa a la hora de elaborar el producto audiovisual final, lograr ser pertinente, mostrando una narrativa novedosa y tratando una problemática social, como lo es la falta de visibilización y de apropiación hacia los deportes alternativos practicados en la ciudad de Cali, todo esto desde una mirada investigativa, comunicacional, estética y creativa.

4.4 MARCO CONTEXTUAL

En una época en la cual la transformación estructural, técnica, organizativa, y comunicativa de los medios; es cada vez más evidente la asistencia a unos cambios técnicos trascendentales, las redes de la comunicación se integran a la vida social y el sujeto se encuentra frente a una acción comunicativa que requiere un dominio pleno del lenguaje audiovisual en general y del lenguaje específico audiovisual, donde el documental representa una herramienta propicia para el desarrollo social urbano, en una ciudad como Cali que está integrando cada vez, más prácticas que hacen uso del cuerpo como manifestaciones expresivas culturales, causantes de construcciones e imaginarios ciudadanos que ayudan a narrar la ciudad y dar forma a nuevos espacios culturales.

Por un lado, el reconocimiento de varios eventos culturales y deportivos en Santiago de Cali es muy pobre. Esto es debido a varias causas, entre ellas, la escasa difusión de los medios de comunicación, que no promueven masivamente las nuevas tendencias culturales, como se ha hecho con los programas tradicionales de esta ciudad. Otra de las causas es la falta de iniciativa del caleño por buscar información referente a nuevas alternativas, lo cual no favorece el fortalecimiento de la diversidad cultural.

⁵¹ BALAZ, Bèla El montaje, teoría general. Inglaterra 1949 p 359

En el contexto deportivo caleño, es necesario resaltar su historia, como ciudad deportiva en Latinoamérica, partiendo desde los Juegos Panamericanos, celebrados en la ciudad en 1971, cuando se evidenció un notable crecimiento deportivo con la construcción de nuevos espacios para deportes como:

- Atletismo
- Baloncesto
- Béisbol
- Boxeo
- Ciclismo
- Clavados
- Esgrima
- Equitación
- Fútbol
- Gimnasia
- Hockey sobre césped
- Levantamiento de pesas
- Lucha
- Nado sincronizado
- Natación
- Remo
- Tiro deportivo
- Vela
- Voleibol
- Waterpolo.⁵²

Eco de la justa panamericana le otorgó a Cali el bien merecido título de ciudad deportiva de América, y la avala para que organice y realice durante los últimos 25 años cinco Campeonatos Mundiales, a partir de esta fecha se hicieron innumerables transformaciones estructurales y se dio origen a nuevos escenarios deportivos tales como:

- Gimnasio del Pueblo
- Velódromo Alcides Nieto
- Unidad Deportiva San Fernando
- Gimnasio Evangelista Mora
- Piscinas Olímpicas

⁵² Alcaldía de Santiago de Cali. Escenarios Deportivos de Santiago de Cali. Portal online. Cali: Mayo 11 de 2004.

http://www.cali.gov.co/deportes/publicaciones/escenarios_deportivos_de_santiago_de_cali_pub

- Unidad Deportiva Panamericana Jaime Aparicio
- Unidad Deportiva Alberto Galindo

Después de este periodo de creciente cultura deportiva en la ciudad de Cali, se evidenció poco desarrollo en este aspecto durante las décadas siguientes, teniendo en cuenta que durante varios años no se hizo ningún tipo de construcción para el deporte. Mientras tanto otras ciudades de Colombia como: Medellín, Buga, Yumbo, Palmira, Bogotá y la zona del eje cafetero fueron desarrollando nuevos escenarios propicios para prácticas deportivas alternativas, como lo es el *Skateboarding*.

Seguido a esto, hay un resurgimiento en la escena deportiva, a partir de la celebración de los juegos mundiales en el año 2013 puesto que para la organización de los mismos se invirtió en la remodelación de 14 escenarios ya existentes y la construcción de cinco nuevos:

- Coliseo de hockey
- Diamante de softball
- Piscina de calentamiento de kayak
- Escenario de balonmano playa
- Coliseo mundialista

En este último escenario el gobierno puso en marcha la construcción del primer *skatepark* público para la ciudad, el cual contará con aproximadamente 4000 m² de los cuales se entregó una primera etapa de aprox. 1000 m². En este lugar tienen cabida tanto *rollers* como *bikers* y *skaters*, los cuales enfrentan el reto de mediar sus diferencias competitivas y lograr que el uso de este espacio se haga desde la tolerancia, el aprovechamiento y la apropiación del parque que será para todos.

Finalmente esta investigación ha centrado su desarrollo, en el caso del *sktaboarding*, en los espacios que se gestan dentro de la misma ciudad y los *skaters* apropian como suyos, teniendo en cuenta la carencia de un escenario como el anteriormente mencionado. Esta investigación se desarrolla durante el último semestre del año 2013 y los primeros meses del 2014.

Los espacios evidenciados en esta investigación y en producto audiovisual, son los siguientes:

Museo de Arte Moderno La Tertulia: es un espacio o *spot*, como es llamado por los *skaters*, ubicado en el oeste de la ciudad, con un piso liso que favorece la

práctica de este deporte, así mismo cuenta con unas escalones altos aprovechados por los skaters para hacer vuelos y trucos.

Figura 1. *Skateboarding* en la Tertulia



El Adero Park: es un parque que han adecuado los mismos *skaters* en el parqueadero de la facultad de Arquitectura de la Universidad del Valle, este sitio se generó como respuesta a las peticiones y la iniciativa de estos deportistas, quienes en consenso con la universidad lograron que este espacio se destinara a la práctica del *skate*. Esto fue posible en el año 2013.

Figura 2. *Skateboarding* en Univalle - Adero Park



Colseguros: es un parque ubicado en la carrera 31 con calle 12, en el barrio que recibe el mismo nombre. En este lugar se practican diferentes actividades sociales y deportivas puesto que cuenta con una amplia zona verde, juegos para niños, canchas de futbol, e incluso una pista adecuada para *bmx* y otros deportes. Allí mismo hay una zona cercada, que cuenta con un piso liso, ideal para patinar. (Donde tienen lugar clases privadas de patinaje en línea) En este espacio los *skaters* han logrado que la junta de acción comunal del barrio les permita guardar tubos y cajones que posteriormente son usados para hacer trucos, sobre el piso y elevar su habilidad deportiva, allí se les ha permitido patinar los lunes, miércoles y viernes después de las 6pm.

Figura 3. Skateboarding en Colseguros



Parque de Jovita: Ubicado en el barrio Santa Librada, cuenta con unas escaleras altas que se prestan para hacer trucos y vuelos. También conocido como el parque de los estudiantes, es un lugar de encuentro de *skaters* desde hace mucho tiempo, mediante eventos artísticos y deportivos ellos mismos han logrado apropiarse de este espacio, y hoy día es un lugar muy reconocido entre la comunidad *skater*. Sin embargo históricamente este lugar tiene un reconocimiento muy especial por toda la comunidad caleña puesto que se encuentra, la estatua moldeada por Diego Pombo de Jovita, personaje típico de la historia de la ciudad.

Este espacio es testigo de un sinnúmero de eventos socioculturales que van desde el hip hop hasta la salsa, un parque rodeado de manifestaciones sociales donde se percibe un ambiente muy urbano.

Figura 4. Skateboarding en el parque de Jovita



Estos lugares son los más reconocidos en el momento por la comunidad *skater*, sin embargo hay otros lugares públicos que se convierten en espacios para patinar y son disfrutados y aprovechados para destacarse deportivamente, un ejemplo de ellos, es la avenida sexta, reconocida por los actores sociales, desde la llegada del *skate* a la ciudad, por sus innumerables obstáculos (barandas, cajones, materas) al mismo tiempo existen actualmente espacios privados como Granada *skateshop*; un lugar cerrado adecuado especialmente para patinar.

Figura 5. Skateboarding en la Av. Sexta



Figura 6. Granada Skateshop



360flip documental tuvo una gran preocupación, por retratar los diferentes espacios utilizados para esta práctica, así pretende integrar al espectador en la acción y capturar su atención desde el primer momento.

En el caso de *Kiteland*, por ser un deporte tan nuevo y poco común, la creación de los espacios se desarrolla de forma más lenta. Debido a que este deporte requiere unas condiciones atmosféricas precisas, (Un viento constante y fuerte, y un terreno árido y amplio) los practicantes hicieron una previa investigación de campo en diferentes sitios de la ciudad, la cual se inició en el año 2011 y durante la cual descubrieron una montaña ubicada en el norte de la ciudad, atrás del centro comercial Chipichape cerca de la calle 36N.

Este lugar cuenta con un escenario natural propicio para realizar diferentes deportes de viento y tracción como el *kiteland*, vuelos en parapente y otros de trocha como el ciclo montañismo, el *downhill* y el *mountainboard*.

Este espacio fue denominado "*Sabrinsky*" por consenso general de quienes lo visitaban, desde mucho antes de la llegada del *kiteland* a la ciudad. Estos deportistas al darse cuenta de la potencialidad del espacio, empezaron a apropiarse de él y a realizarle algunas modificaciones al terreno, en pro del desempeño.

Hoy día, “*Sabrinsky*” es un gran escenario de prácticas deportivas alternativas (viento y trocha) sin embargo, aún no cuenta con una calle pavimentada que facilite el acceso, y su crecimiento urbano va en ascenso amenazando la continuidad de este encuentro cultural y deportivo en la ciudad.

Figura 7. *Kiteland* en *Sabrinsky*



Esta investigación se desarrolló durante un periodo importante en la cultura deportiva de la ciudad, pues se cuenta con la construcción de nuevos espacios para deportes alternativos, sin embargo falta mayor inclusión y reconocimiento hacia estas prácticas.

5. METODOLOGIA

Este proyecto de investigación, analizó como población participante a un grupo de *skaters* y *riders* de la ciudad de Cali, observando rasgos distintivos de cada grupo, sus representaciones culturales e imaginarios individuales y universales, así como también su adaptación a los diferentes escenarios de entrenamiento en la ciudad. Se busca evidenciar un quehacer de los jóvenes en la ciudad, unos comportamientos propios de los grupos estudiados y una realidad poco vista o documentada por los canales tradicionales de difusión audiovisual en el país.

Estos son deportes alternativos, que no cuentan con todo el apoyo por parte de entidades gubernamentales de carácter tanto local, ni nacional, por ende se requiere una visibilización y concienciación a la población en general, de las problemáticas que viven quienes los practican y de los beneficios que traen estas prácticas al convertirse en un estilo de vida, pues se vuelven generadores de industria, pasión, salud, arte y demás corrientes. Lo anterior se ha representado a través del medio audiovisual, como un documental, presentando una respuesta al problema de investigación y objetivos trazados al iniciar este proyecto, por tal razón la presente investigación se clasifica como Investigación Aplicada.

Para Cívicos y Hernández, “la investigación aplicada o práctica se caracteriza por la forma en que analiza la realidad social y aplica sus descubrimientos en la mejora de estrategias y actuaciones concretas, en el desarrollo y mejoramiento de éstas, lo que, además, permite desarrollar la creatividad e innovar”.⁵³

Partiendo de lo anterior 360 Flip documental, pretende convertirse en un punto de partida para trabajos referentes a la investigación en los deportes alternativos, así como también en una representación más o menos fiel, de la realidad representada, de un fragmento espacio - tiempo en la ciudad de Cali, analizando una población y aplicando técnicas de la investigación cualitativa y el trabajo de campo para ser posteriormente representado.

Para Murillo, la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”⁵⁴, pues busca la aplicación o utilización de los conocimientos

⁵³ CÍVICOS, A. y Hernández, M. Algunas reflexiones y aportaciones en torno a los enfoques teóricos y prácticos de la investigación en trabajo social. En Revista Acciones e investigaciones sociales, 23, 25-55. 2007

⁵⁴ VARGAS, Zoila Rosa. La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica En Revista Educación, 12, No 1, p 12, Costa Rica, 2008

adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en la investigación.

5.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

Este proyecto tuvo como finalidad dar cuenta de una realidad. La producción de conocimiento científico que se pretende obtener está basada en una visión compartida del mundo, tanto del investigador como de los actores sociales que integran el proceso de investigación. Esta visión del mundo está determinada por ciertos estereotipos que en algunas ocasiones sesgan la visión del investigador y no permiten un acercamiento real a la comunidad.

Elsy Bonilla expone en *La Metodología de la Investigación: práctica social y científica* ciertos paradigmas que se presentan en los procesos de investigación, reconociendo que la ciencia es un producto social que pone en evidencia la contradicción que resulta al pensar que el científico pueda o no controlar sus intereses siendo un miembro activo igualmente dentro de una sociedad, puesto que es evidente que el mismo científico tiene emociones y no es tan fácil que se comprometa con una neutralidad máxima. “El investigador oculta, no necesariamente de mala fe, la lógica que usa en la práctica para enfrentar la incertidumbre de todo proceso de conocimiento. Este ocultamiento se hace reconstruyendo la lógica usada para poder dar cuenta de su trabajo como si éste se hubiera ceñido a la lógica del método científico.”⁵⁵

Esta investigación entonces parte desde un método cualitativo, esta estrategia busca que el objeto de estudio se refiera a una realidad siguiendo a Elsy Bonilla; cuando afirma que: “Si los aspectos se relacionan con el ordenamiento social y las dimensiones objetivas, la estrategia más indicada es la cualitativa.”⁵⁶

Este tipo de investigación se define entonces por la búsqueda de la comprensión que tienen los actores sociales involucrados y que hacen parte de un problema de investigación; esta comprensión inicial de la realidad a partir del conocimiento genera una información que sugiere así diseñar una estrategia que parte desde la

⁵⁵ BONILLA, Elsy, *la metodología de la investigación: práctica social y científica*. Bogotá: Alfa Omega. 2009. p27

⁵⁶ IBID. Pág. 45

exploración. El trabajo de campo en estas investigaciones sugiere que el investigador emprenda trabajos de observación e indagación sistemáticos. Al ser una investigación social, y de tipo etnográfico, requiere enfocarse en aspectos cualitativos del ser humano, entender sus maneras de ser, estar y acoplarse en el medio deportivo.

En este sentido, la observación en los escenarios cotidianos de las prácticas deportivas alternativas analizadas permitió identificar las diferentes representaciones e imaginarios que se fundan alrededor de éstas.

Este enfoque brindó un acercamiento a los universos que componen el estilo de vida de los practicantes, permitiendo a los investigadores representarlo de la manera más fiel posible. En cuanto a la información que se quiere representar Elsy Bonilla hace un análisis acerca del flujo de información y plantea que para su selección esta debe cumplir con ciertos criterios, logrando así que el investigador pueda llegar a través de ella a responder su pregunta de investigación.

Paralelamente el investigador debe asegurarse de que la información caracterice la realidad de manera adecuada para responder su pregunta de investigación. Idealmente la información debe ser descriptiva, clara y suficiente pero acotada, y no reiterativa. Además debe estar sistemáticamente registrada y bien documentada. Explícitamente debe buscarse y registrarse información que aporte a la comprensión de las diferentes facetas del comportamiento observado. El investigador debe estar particularmente atento a comportamientos y significados compartidos que legitiman los patrones culturales aceptados; así como aquellos que por el contrario dinamizan el cambio hacia mejoras posibles o hacia un nuevo ordenamiento social.⁵⁷

5.2 INSTRUMENTOS

Este proyecto de investigación fue abordado desde la utilización de fuentes tanto primarias, como secundarias, dando una especial importancia, a aquellos resultados obtenidos a través de las primeras, pues las percepciones adquiridas se lograron a partir del diálogo directo con los actores sociales de los grupos participantes, interpretando sus palabras, sus gestos, sus maneras de ser, hacer y desarrollarse en sociedad.

⁵⁷BONILLA, Elsy Bonilla La metodología de la investigación: práctica social y científica p 40

Fuentes primarias: Durante todo el proceso de investigación y realización hubo un contacto directo con los actores sociales pertenecientes a las prácticas deportivas seleccionadas. En general se hizo un acercamiento a diferentes sujetos pertenecientes a la escena *skate* y *rider* en la ciudad, entre los cuales se encuentran niños, jóvenes y adultos, se hicieron entrevistas informales y trabajo de observación, sin embargo se hizo una selección de cinco actores sociales estratégicos por su trayectoria, reconocimiento y gestión en la actual escena del *skate*. De la misma manera se escogieron tres actores sociales igualmente representativos en la escena *rider* o del *kiteland* en Cali. A estos personajes se les hicieron entrevistas profundas, con el fin de que fueran ellos mismos, a través de sus respuestas, quienes llevaran el hilo conductor del producto audiovisual final.

Las entrevistas profundas abordaban básicamente cinco ejes principales en el caso del *skateboarding*, los cuales se ven claramente representados en el producto audiovisual final:

- Las maneras en que los *skaters* viven y se apropian de la ciudad
- Las situaciones, procesos, maneras de hacer y de ser que conforman el estilo de vida de un *skater*.
- Análisis del crecimiento de la industria del skateboarding en la ciudad y de qué manera contribuyen en su evolución.
- Espacios de práctica y necesidad de un *skatepark* diseñado especialmente para esta práctica deportiva.
- Imaginarios colectivos en la sociedad caleña acerca de esta práctica deportiva.

En el caso del *Kiteland*, las entrevistas apuntaron hacia:

- *Sabrinsky*, como espacio de entrenamiento y su adecuación con recursos de los mismos practicantes.
- El viento, como factor principal para la realización de esta práctica.
- Patrocinios y necesidad de apoyo estatal para el aprovechamiento y mejoramiento de este espacio.
- *Tracsails*, como marca y el trabajo con niños (escuela de *kite*)

En ambos casos, estas entrevistas surgen como un descubrimiento a partir del contacto previo con los actores sociales, del acercamiento a sus universos y de las luces que ellos mismos aportaron a la investigación, considerando los anteriores, como los temas más relevantes para darle una estructura clara al producto documental.

Fuentes secundarias: este tipo de fuentes, constituyeron una recopilación, una mirada al pasado e historia de cada una de las prácticas representadas, pues no es posible visibilizar un hecho sin conocimiento previo de su contexto e historia. Entre las fuentes utilizadas se encuentran: fotos, vídeos e información tomada de Internet. Así mismo, algunos videos elaborados por los mismos *skaters* de la ciudad, que sirvieron como apoyo a las voces de los actores sociales, en el producto audiovisual final.

A partir de identificar y analizar la metodología cualitativa como la más indicada para el desarrollo de un proyecto que busca visibilizar actos culturales que deben mostrarse lo más naturalmente posible, se ha dividido el diseño metodológico para este proyecto de investigación en ocho fases.

En este punto es entonces de vital importancia entender el trabajo etnográfico como herramienta para desarrollar este tipo de investigaciones. Para esto se aborda a Baztán, quien define la etnografía como un instrumento de vital importancia, pues da paso a la interacción continua e interpersonal entre el investigador y la comunidad:

A lo largo del trabajo de campo, el etnógrafo es el principal instrumento de análisis de la cultura nativa, siendo la observación participante un continuo acto participativo, un continuo dialogo intercultural e interpersonal donde se da un intercambio entre las perspectivas emi y etic. En la observación participante, el etnógrafo analiza lo que le parece relevante y esto puede parecer un reduccionismo.⁵⁸

Las investigadoras realizaron un trabajo de investigación participante, principalmente en el caso del *skateboarding*, opera prima de este proyecto, puesto que estuvieron inmersas en la comunidad, compartiendo con el grupo mucho más allá de las prácticas deportivas, participaron de sus eventos, salidas y se acercaron como miembros de la comunidad, ganándose la confianza y el reconocimiento del grupo.

Igualmente se contó con un diario de campo, anotaciones, fotografías y registro fílmico (más allá del utilizado en el documental), hecho por las investigadoras, registrando las conductas, roles e interacciones observadas en el grupo. Todo esto fue posteriormente analizado por las autoras, quienes hicieron una reflexión y selección del material, de acuerdo a la relevancia de la información y el factor

⁵⁸BAZTAN, Ángel. ETNOGRAFIA, metodología cualitativa en la investigación socio cultural P14

repetición entre los actores sociales indagados, siendo contrastadas tanto las entrevistas como las anotaciones propias de las investigadoras y el registro fílmico obtenido.

De manera que a la hora de iniciar el proceso de montaje ya se tenían definidos los ejes principales, que harían parte del documental. Cabe mencionar que de igual manera se hizo una búsqueda exhaustiva de música local urbana, para integrarla en el documental, pues esta cumplió un papel de gran importancia, dado que en varios momentos es la música quien habla, convirtiéndose en un personaje más de la narración.

5.3 PROCEDIMIENTO

Cuadro 1. Fases del desarrollo metodológico

FASE 1	DETALLES	DESCRIPCIÓN	TECNICAS E INSTRUMENTOS
ESCRITURA MONOGRAFICA. PARTE 1.	Se elaboró una recopilación teórica, de los autores que abordaban temas de ciudad, prácticas deportivas alternativas, los usos del cuerpo, el montaje, el documental, la etnografía y el concepto de televisión cultural, entre otros. Escogencia del título, formulación y sistematización, planteamiento del problema y descripción de los objetivos. Se hizo también una revisión de los antecedentes audiovisuales y monográficos que dieron luces a las siguientes fases del proyecto.	En esta fase se dio inicio a todo el proceso de investigación y la construcción de esta primera parte textual, sirvió de guía durante el resto del proyecto.	Recopilación teórica. Revisión de antecedentes Asesoría académica.

Cuadro 1. (Continuación)

FASE 2	DETALLES	DESCRIPCIÓN	TECNICAS E INSTRUMENTOS
DELIMITACIÓN DEL CAMPO	<p>En esta primera fase, la investigación previa, ayudó a elegir con precisión los actores sociales y las comunidades vulnerables de análisis, puesto que en primer lugar se indagó sobre los espacios de entrenamiento de las diferentes prácticas deportivas alternativas, existentes en Cali, los cuales fueron posteriormente visitados.</p>	<p>Se realizaron visitas a sitios de entrenamiento de <i>Sakteboarding</i>, como: el parqueadero de Univalle, el parque de Jovita, parque de Colseguros y los <i>Skate parks</i> de Yumbo y Buga, estos últimos aunque están fuera de la ciudad muestran la necesidad de espacios similares en la ciudad de Cali.</p> <p>Por otra parte se visitó <i>Sabrinsky</i>, ubicado en la parte alta de Chipichape, donde se lleva a cabo la práctica del <i>Kiteland</i>.</p> <p>De esta forma se delimitaron los actores sociales a retratar, escogidos principalmente por su reconocimiento, talento y gestión dentro de las escenas deportivas mencionadas.</p> <p>Todo esto se logró a partir de un acercamiento previo a la comunidad, a través de las redes sociales, que se continuó con comunicación directa.</p>	<p>Redes sociales</p> <p>Observación</p> <p>Registro de datos</p> <p>Diario de campo</p>

Cuadro 1. (Continuación)

FASE 3	DETALLES	DESCRIPCIÓN	TECNICAS E INSTRUMENTOS
ESCRITURA MONOGRAFICA. PARTE 2.	Escritura de los marcos de referencia y complementación de los antecedentes.	<p>Esta fase del trabajo escrito se elaboró, haciendo un contraste entre el trabajo de campo y la recopilación teórica.</p> <p>Este proceso sirvió para coordinar de forma conceptual el desarrollo de la investigación.</p>	<p>Recopilación teórica</p> <p>Observación</p> <p>Revisión de nuevos antecedentes.</p> <p>Asesoría académica.</p>
FASE 4	DETALLES	DESCRIPCIÓN	TECNICAS E INSTRUMENTOS
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	<p>Esta fase tuvo como propósito hacer una inmersión total en la comunidad a investigar. Se entabló una relación estrecha con los actores sociales y se logró vislumbrar y comprender sus emociones, motivaciones e imaginarios que componen un estilo de vida paralelo a estas prácticas deportivas. Esto a partir de la comprensión, contraste e interpretación de los datos obtenidos.</p> <p>En primera medida se hizo una exposición de los objetivos de esta investigación logrando así la aprobación y participación de las comunidades.</p>	<p>Para llevar esto a cabo fue necesario despojarse de aquellos estereotipos y concepciones previas a la investigación, pues las investigadoras tenían una concepción diferente de estas prácticas antes de conocerlas en profundidad.</p> <p>Observar de la forma más objetiva posible la realidad que se tuvo en frente. Logrando de esta manera, relacionarse de forma natural con los actores sociales investigados.</p> <p>Observación de los roles, la interacción, los espacios, el lenguaje verbal y no verbal. Conversaciones informales con los actores sociales.</p>	<p>Observación participante</p> <p>Inmersión en la comunidad.</p> <p>Entrevistas</p> <p>Diario de campo.</p> <p>Registro fílmico y fotográfico</p>

Cuadro 1. (Continuación)

FASE 5	DETALLES	DESCRIPCIÓN	TECNICAS E INSTRUMENTOS
REGISTRO AUDIOVISUAL	<p>Se tuvo como finalidad, elaborar un registro documental de la realidad observada, a este punto del rodaje las investigadoras ya contaban con los ejes principales a narrar en el producto audiovisual. Siempre teniendo presente el objetivo de transmitir al público, un mensaje de tipo cultural que integre las nociones de los nuevos medios de comunicación digital.</p>	<p>El registro audiovisual permitió plasmar una realidad a través de la pantalla, que puede servir de modelo para futuras investigaciones.</p> <p>La visibilización de estos actos culturales, es una contribución al desarrollo y transformación de la conciencia que se tiene de estos deportes en la sociedad.</p> <p>A esta altura ya se contaba con un guión literario y técnico que daba cuenta de los ejes o temas escogidos para la narración documental.</p> <p>Se hizo una gestión de espacios (interiores) para hacer las entrevistas a los actores sociales, pues se quería que estas fueran en un lugar diferente al del entrenamiento, sin distracciones y donde ellos también se sintieran cómodos.</p> <p>A las entrevistas registradas audiovisualmente asistieron en grupo y hacían las veces de complemento o re afirmación de lo que cada uno iba expresando ante la cámara.</p> <p>De igual manera se elaboró un libro de producción, en el que se iban consignando aspectos importantes a tratar en el producto audiovisual, los cuadros de producción utilizados durante el rodaje y los gastos económicos.</p>	<p>Guión</p> <p>Libro de producción</p> <p>Registro audiovisual</p>

Cuadro 1. Continuación

FASE 6	DETALLES	DESCRIPCIÓN	TECNICAS E INSTRUMENTOS
POST – PRODUCCIÓN	<p>En esta fase se llevó a cabo una recolección y posterior elección de artistas musicales locales que cumplían con las características requeridas, pues se buscaba que fueran producciones musicales urbanas no explotadas comercialmente y que su mensaje fuera social y guardara una relación con los objetivos del proyecto.</p> <p>De igual manera se hizo un proceso de pre edición del material audiovisual registrado, para posteriormente hacer un montaje acorde con la estructura y objetivos planteados en el proyecto de investigación.</p>	<p>Se requirió un estudio de aquellos productos audiovisuales realizados por los mismos actores sociales y se indagó en sus formas de hacer y producir videoclips. Esto con el fin de que las investigadoras profundizaran en estas formas de hacer y así generaran su propio estilo a partir de los productos audiovisuales analizados.</p> <p>Durante el montaje se dio vida a los ejes temáticos escogidos previamente, haciendo una cuidadosa selección de las imágenes de apoyo, utilizando en ocasiones la voz en off y la imagen contada a través de la musicalización.</p> <p>Se utilizó el recurso de ralentización de las imágenes en dos casos específicos:</p> <p>Mostrando los sujetos en la práctica deportiva, de manera que el público aprecie mejor el objetivo de estos deportes y en algunas tomas específicas, en las que se muestran los actores sociales en su campo, permitiendo reparar en sus gestos.</p>	<p>Selección de material audiovisual de archivo.</p> <p>Pre- edición</p> <p>Montaje final</p>

Cuadro 1. Continuación

FASE 7	DETALLES	DESCRIPCIÓN	TECNICAS E INSTRUMENTOS
SOCIALIZACIÓN Y DIFUSIÓN	<p>En esta fase se llevó a cabo el desarrollo y puesta en marcha de una estrategia de difusión y posicionamiento de marca (360flip) para lo cual se llevó a cabo una campaña de expectativa, compuesta por un material gráfico y la creación de un espacio para exhibir el documental y elaborar una muestra representativa de la industria, cultura y arte de estos deportes.</p> <p>Se aprovechó este evento para realizar alianzas comerciales con entidades como: Pizza al Paso, Red Bull, Halabalooza eco restaurante y marcas deportivas especializadas en el <i>skateboarding</i> y el <i>kiteland</i> como: Empire <i>skateshop</i>, Tennis Wood, y Tracsails. Quienes aportaron entregando premios a los asistentes al evento.</p> <p>El Canal Universitario, hizo una pequeña nota, en la que se visibilizó este espacio y una mínima parte del producto audiovisual final.</p> <p>El canal Telepacífico, mostró su interés convocando a las investigadoras y realizadoras a una entrevista para el programa Videonautas, la cual fue efectuada el 12 de abril de 2014 y ya fue transmitida, a través de dicho canal. En ella las realizadoras expusieron varios momentos del trabajo tanto investigativo como de rodaje y montaje, contrastado con la percepción de docentes en comunicación y sociología, en torno a este tema de prácticas deportivas urbanas.</p>	<p>Realización de 4 afiches de <i>skateboarding</i>, los cuales fueron impresos y pegados en las diferentes universidades de la ciudad, al mismo tiempo que se difundieron por las redes sociales.</p> <p>Impresión de 1000 <i>stickers</i> con la información de las redes sociales referentes a 360flip documental</p> <p>Además se hizo una convocatoria masiva, tanto a marcas, como a artistas que contribuyeron al desarrollo de esta investigación</p>	<p>Planeación estratégica</p> <p>Redes sociales</p> <p>Diseño de campaña</p> <p>Registro fotográfico</p>

Cuadro 1. (Continuación)

FASE 8	DETALLES	DESCRIPCIÓN	TECNICAS E INSTRUMENTOS
ESCRITURA MONOGRAFICA. PARTE 3.	Elaboración del resumen, conclusiones y análisis de resultados.	En esta fase, ya se contaba con toda la información pertinente para elaborar la parte final del documento escrito, con base a los hallazgos y a la elaboración misma del documental.	Diario de campo Observación Recopilación teórica. Asesoría académica.

6. PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE RESULTADOS

Durante el proceso de investigación se llevaron a cabo diferentes fases que arrojaron resultados posteriores de análisis; sin embargo antes de exponer estos resultados, es necesario darle una mirada a los objetivos planteados inicialmente, pues fueron estos los que guiaron todo el camino de la investigación; en primer lugar se planteó un objetivo general, enfocado a documentar las prácticas deportivas alternativas que se gestan en la ciudad de Cali, haciendo un análisis de sus representaciones culturales y su adaptación a los diferentes escenarios de entrenamiento en la ciudad.

Este objetivo se empezó a desarrollar desde el momento mismo en el que se estableció un modelo de representación documental que integrara dos cosas; por un lado el concepto de televisión pública y cultural, que plantea al ciudadano como un actor social y no como un consumidor, generando un espacio cultural en el cual las prácticas sociales entrevén valores colectivos dirigidos a la transformación social. Por otro lado está el reto tecnológico de crear un producto dirigido a los nuevos medios digitales, con un lenguaje audiovisual pertinente que integrara un público activo y participativo; el poder integrar los conceptos de una televisión cultural dirigida a nuevos medios fue el primer reto al que se enfrentó el diseño metodológico de este proyecto. Dando como resultado un producto documental de 26 minutos en el cual la narrativa se da desde los actores sociales como protagonistas, siguiendo el mismo concepto narrativo, se hizo un video de 6 minutos como avance de la práctica del *kiteand*.

Se abordó al autor Jesús Martín Barbero, para comprender los retos a los que se enfrenta la televisión cultural en la época de las nuevas tecnologías, y entender lo que significa hoy hacer televisión con este enfoque:

Son las transformaciones mismas del sentido de *lo público* las que se hallan ligadas en buena parte a la mediación que los cambios tecnológicos operan en los modos como la política expresa las nuevas lógicas de la globalización económica. De un lado, las tecnologías telemáticas expanden los imaginarios legitimadores de una globalización neoliberal que, a su vez, intensifican la percepción inevitable de la devaluación que la globalización efectúa sobre el espacio/tiempo de lo nacional, hasta hace bien poco, el único espacio de lo público. De otro lado, los movimientos de democratización desde abajo encuentran en las tecnologías —de producción como la cámara portátil, de recepción como las parabólicas, de postproducción como el computador y de difusión como el cable- la

posibilidad de *multiplicar las imágenes* de nuestras sociedades desde lo regional a lo municipal e incluso lo barrial.⁵⁹

A partir de esto se desarrollan unos objetivos específicos que persiguen la integración de un lenguaje cultural; el más importante y el que dirigió la línea investigativa en un principio, fue el de identificar las representaciones culturales y sociales que se gestan a través del deporte en la ciudad. Este objetivo se desarrolló mediante un proceso de observación participante que tuvo lugar desde el 17 de mayo hasta el 31 de agosto de 2013, sin embargo este proyecto ha estado guiado por la observación continua durante todo el proceso realización.

Se encontró que el arte se manifiesta en cada uno de estos grupos como medio de expresión y generador de identidad. El *Skateboarding* y el *Kiteland* son las prácticas que componen los dos primeros capítulos de 360 Flip puesto que plantean universos distintos dentro de una misma ciudad, a la vez que tienen características similares y complementarias. El *Skate* posibilita una narración desde una perspectiva urbana y el *Kiteland* brinda una conexión con el medio natural dentro de la ciudad.

El Skate como parte de un estilo de vida. El *skateboarding* es una práctica que se incluyó en el grupo de deportes alternativos que requieren protección o algún tipo de indumentaria y, sin embargo, es accesible en comparación con otros deportes como el *Kiteland* que requiere de unas herramientas específicas a un mayor costo.

Sin embargo durante el proceso de observación se determinó que el *skate* es un deporte que requiere una inversión a mediano costo pero continúa de sus mismos implementos para poder practicarse; se trata principalmente de los tenis y las patinetas, lo cual termina siendo, en muchos casos un obstáculo para muchos, pues no todos tienen el poder adquisitivo para sufragar constantemente estos gastos.

⁵⁹ BARBERO, Jesús Martín: Claves de debate/ televisión pública, televisión cultural: entre la renovación y la invención. Bogotá. 2001. p. 3

Inicialmente se localizó un grupo de jóvenes que practican *Skate* y hacen uso del espacio en el “parque- Adero” de la Facultad de Arquitectura de la Universidad del Valle, pero no se evidenció en ellos, un compromiso real por querer trascender en el deporte y adoptarlo como un estilo de vida; tampoco parecen preocuparse por su visibilización a nivel nacional o internacional, sino que usan los espacios como sitios de encuentro y desarrollo de una vida social.

El primer día que se tuvo contacto con los personajes principales escogidos, se encontró algo totalmente diferente a lo que se había observado en ocasiones anteriores en el mismo espacio, el “parque-Adero”. El panorama cambió totalmente, pues ellos llegaron con la disposición de usar el espacio para destacar lo mejor de este deporte mostrando a las investigadoras la importancia que le dan a esta práctica deportiva dentro de su desarrollo personal, criterio que sirvió para la selección de los siguientes actores sociales:

Antonio Chamat: Estudiante de Análisis y Desarrollo de Sistemas. Tiene 27 años y practica el *skateboarding* desde hace 11 años. Es uno de los *skaters* más reconocidos en la ciudad por su trayectoria deportiva y talento, que lo ha hecho merecedor de distintos patrocinios tanto nacionales como internacionales (Eikon Skateboards, Tennis Wood y Bunker skateshop).

Camilo Senior: Estudiante de Biología de la Universidad del Valle. Tiene 28 años y practica el *skateboarding* desde los 13 años. Reconocido en la escena del *skate* por su participación a nivel cultural y de emprendimiento. Fundador de: Un Amor Miscelane Skate.

Juan Pablo Pazos: Estudiante de Artes Visuales de la Universidad del Valle, tiene 25 años y practica el *skateboarding* desde hace 11 años. Es el fundador de Mini Skate Workshop, una marca dirigida hacia el desarrollo de la escena del *skate*, a través de eventos culturales y artísticos que involucran a la comunidad en pro del mejoramiento de los espacios utilizados para la práctica.

José Hernán Idrobo: Estudiante de Arquitectura de la Universidad del Valle. Tiene 27 años y practica el *skateboarding* desde hace 10 años. Es el fundador de una marca local de Tennis para *skaters* llamada Wood, una alternativa de calidad y economía frente a otras marcas.

Manuel Alejandro García: diseñador Gráfico. Tiene 30 años y practica el *skateboarding* desde hace 17 años. Es diseñador de las tablas de Eikon

Skateboards, editor de la revista *Skateboards Magazine* y trabaja en conjunto con Camilo Senior en *Un Amor Miscelánea skate*.

El conocerlos, permitió analizar la relación entre ellos con los espacios, teniendo en cuenta que esos espacios se construyen y significan, a partir de la apropiación e identificación que hacen los sujetos, de ellos.

Después de identificar los actores sociales, se inició un proceso de inmersión en la comunidad, pues no sólo se observó la práctica sino que también se compartió en diferentes espacios con ellos. Así, se pudo evidenciar que esta práctica deportiva no solo consiste en rodar sobre una tabla en las calles, sino que constituye todo un **estilo de vida** y está llena de enfoques tanto sociales como culturales, dignos de investigación.

Según las entrevistas realizadas, se puede decir, que uno de los factores más importantes y definitivos en el desarrollo del estilo de vida de un *skater* es la **música**, pues esta se convierte en un elemento de unión, motivación y creación, donde algunos géneros como el punk recrearon en algún momento procesos de acercamiento a prácticas urbanas como esta. En ese sentido se puede ver reflejado el concepto de habitus, pues la música se convierte en la mayoría de los casos en la interacción social donde los sujetos construyen una identidad, a partir de comportamientos, donde el *skate* se constituye como un estilo de vida.

Igualmente se encontró que aunque la historia de la escena en Cali, está marcada por el género *Punk Rock*, actualmente se evidencia una amplia aceptación por parte de los *skaters* ante diferentes géneros musicales que coexisten en el entorno social, pues ante todo se consideran una familia, en la cual las exclusiones por gustos musicales no tienen cabida.

Otro factor importante en la identidad que integra el estilo de vida de los sujetos, es el **arte**, visto como herramienta para la expresión de sus diferentes representaciones sociales, como la creación de espacios de industria cultural, donde el arte adquiere un valor importante dentro del círculo social. Actualmente en Cali se busca “la creación de espacios que se conviertan en eventos deportivos y culturales”, como lo menciona en entrevista Juan Pablo Pazos, creador de *Mini Skate WorkShop*, (“Espacio colectivo de Investigación, Creación y Apoyo para el *Skateboarding*”), *Un Amor Miscelánea Skate*; movimiento que lleva casi siete años apoyando la escena en la ciudad, y la revista *Skateboards Magazine* la cual brinda la posibilidad de conocer el *skate* local y nacional. Entre otros movimientos que producen de manera artística tanto artículos concernientes a este deporte,

como producciones audiovisuales que visibilizan la práctica misma. Todo a partir de la creación de marcas colombianas que narran la ciudad con base a las expresiones culturales dadas en estos universos.

Las **motivaciones** se convierten en un factor determinante para lograr la integración de sus oficios habituales, gustos y preferencias, de manera que se complementen y coexistan dándole cuerpo a la identidad de los sujetos. Esto se ve claramente reflejado en el hecho de que los actores sociales están constantemente en la búsqueda de hacer aquello que les gusta y aportar desde su conocimiento a la transformación y el desarrollo de esta práctica deportiva en la ciudad.

En este sentido las motivaciones mismas son las que persiguen constantemente en este grupo social la búsqueda de escenarios deportivos, puesto que en Cali, a pesar de tener este deporte casi 20 años, no se ha visto un interés del Estado por crear escenarios orientados al desarrollo de prácticas como el *skateboarding*.

Apropiación y significación de los espacios. En una ciudad como Cali, construida a partir de un modelo económico global que busca estandarizar el uso de los espacios en función del crecimiento económico e industrial lo cual se observa claramente en los procesos de suburbanización en donde los centros comerciales se convierten en el espacio de socialización prioritario y el espacio público se limita cada vez más, teniendo en cuenta que este último puede convertirse en un integrador identidades y de significados; hacer ciudad se convierte en un principio que responde muchas veces a las necesidades de organizaciones nacionales o transnacionales las cuales pretenden disponer de ciudadanos pasivos y conformes. Esta situación de fragmentación impuesta y dirigida al control de los ciudadanos, la profundiza Elías Vivas, cuando afirma que:

Algunos de los males que lo explican, son la fragmentación de la ciudad con los espacios de un solo uso, cortados por vías de comunicación, unos espacios públicos cada vez más privatizados, a menudo destinados solo al ocio y al consumo o en forma de guetos para ricos y pobres y con la sustitución de los centros de la ciudades por centros comerciales que están abiertos para quienes tienen dinero.⁶⁰

Es entonces cuando surgen intereses grupales, personas que quieren salir del modelo típico de socialización, y se lanzan a vivir la ciudad desde lo público, desde aquello que está hecho para todos y surgen entonces proyectos para

⁶⁰ VIVAS, Elías y otros. Ventanas en la ciudad. Barcelona: UOC, 2005. 385 p.

redimensionar ciertos espacios y darles una nueva significación, aprovechando de forma positiva las pluralidades de la globalización.

A través de un proceso de inmersión en la comunidad se determinó que los *skaters* hacen de la calle una pista continua de entrenamiento, pues para ellos la calle es un escenario lleno de obstáculos que conforman el estilo de un verdadero *skater*, en este punto la avenida sexta ha jugado un papel primordial en el desarrollo de esta práctica desde sus inicios, catalogado por ellos como un lugar de crecimiento para los *skaters*, por su multiplicidad de retos; como barandas, escalas, y cajones. Siguiendo a Elías Vivas:

”El territorio debe ser entendido como lo susceptible de ser ocupado y el espacio como lo que es practicado, en otras palabras el espacio se constituye como una práctica de narración a partir del territorio, como la consolidación psicosocial de la geometría urbana.”⁶¹

A partir de esto se identifican entonces ciertos escenarios característicos a los cuales el *skateboarding* les ha dado una identidad y significaciones especiales, tal es el caso de: el parque de Jovita, Cancha del barrio Colseguros, el parque del barrio Siete de Agosto y el *Skatepark* del parqueadero de la Universidad del Valle, un proyecto que busca convertirse en una gran plaza, con un piso adecuado, rampas, *funbox*, *bowl* y todo lo que compone la arquitectura completa de un parque profesional, sin embargo aún está incompleto y su implementación hasta el momento, ha partido de los mismos *skaters*.

Por esta razón los *skaters* en varias ocasiones, se trasladan a otras ciudades donde hay un alto desarrollo en infraestructura para el *skate*; tal es el caso de Medellín, Bogotá, Yumbo y Buga, entre otras, estas dos últimas son un gran ejemplo, pues a pesar de ser ciudades pequeñas, cuentan con *Skateparks* grandes y bien diseñados para la práctica deportiva.

Así, estos espacios nacen desde la necesidad de un sitio público de entrenamiento en la ciudad, generando que los mismos sujetos se movilicen para hacer de manera voluntaria y sin ayuda del Estado, lugares más o menos propicios para patinar. Los *skaters* viven la ciudad y a su vez la crean y dotan de significaciones, adecuándola para hacerla “patinable”.

⁶¹ IBID. P 60

Actualmente la escena del *skate* en Cali atraviesa un momento significativo pues apenas ahora, en la Alcaldía de Rodrigo Guerrero, se ha aceptado apoyar la creación de un *Skaterpark* público completo, el cual estará ubicado en el Coliseo El Pueblo y consiste en un parque de 4.000 metros cuadrados, de los cuales, en un principio, se harán mil. Este tiene un costo completo de mil millones de pesos, de los cuales 300 millones están destinados para la etapa inicial, la cual fue entregada en marzo del 2014.

El deporte como generador de identidades colectivas y culturales

Cultura es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos, que caracterizan a una sociedad o grupo social en un periodo determinado. El término 'cultura' engloba además, modos de vida, ceremonias, arte, invenciones, tecnología, sistemas de valores, derechos fundamentales del ser humano, tradiciones y creencias. A través de la cultura se expresa el hombre, toma conciencia de sí mismo, cuestiona sus realizaciones, busca nuevos significados y crea obras que le trascienden.⁶²

Es entonces la cultura aquel conjunto de expresiones y realizaciones de los sujetos, quienes crean y materializan sus ideas, las cuales se hacen visibles y caracterizan un momento en la historia.

En este sentido, los deportes alternativos en la ciudad de Cali, gestan continuamente un universo cultural bastante amplio, pues la adquisición de hábitos a través del ejercicio y prácticas físicas específicas que se descubren en la búsqueda misma de una expresión corporal, tiene su fin en el conocimiento de las habilidades y conciencia del propio cuerpo. Esto hace que el ejercicio integre también manifestaciones de tipo cultural en el sentido mismo que este no solo es para ellos una producción de resultados físicos, sino que también tiene un lado recreativo que permite la creación de nuevos espacios de socialización.

El 29 de diciembre de 2013 y como parte de este proyecto, se llevó a cabo un **juego de *skate*** en el parque de Jovita⁶³. En este punto se evidenció claramente cómo el *skate* se convierte en generador de espacios culturales y artísticos, a través de un concierto de hip hop que se llevó a cabo al mismo tiempo y lugar del juego. Las personas que estuvieron presentes pudieron acercarse a diferentes manifestaciones desde la misma interacción social en el mismo lugar, por un lado

⁶² Conceptos de antropología socio-cultural. (online). marzo 2014. <http://jaimevera.cl.tripod.com/a.htm>

⁶³ El parque de Jovita, está ubicado en el barrio Santa librada, cerca al centro de la ciudad de Cali.

la presentación musical de artistas locales, cantantes y bailarines, la venta de artículos como camisetas con diseños urbanos, el intercambio de alimentos y productos realizados por jóvenes que tuvieron la iniciativa de participar en este evento, por otro lado el desarrollo de un espacio deportivo que sirvió no solo para que muchos *skaters* se unieran al proyecto de 360flip, sino también para que dieran a conocer su talento, a la vez que se pudo apreciar que la gente que pasaba por el lugar se interesaba por el deporte y decidían invertir tiempo de su día en presenciar la competencia y conocer los mejores trucos.

En este punto son las mismas representaciones sociales que el deporte genera, las cuales abren posibilidades a nuevas formas de vivir la ciudad, persiguiendo así uno de los objetivos específicos de este proyecto, el cual busca utilizar el deporte como una herramienta de comunicación que permita el acercamiento a procesos culturales dignos de documentar. Es por este motivo que el producto final integra no sólo elementos deportivos sino también artísticos y en algún sentido formativos buscando visibilizar tanto a los deportistas, como también aquellos movimientos culturales que van de la mano del deporte.

Estas prácticas deportivas necesitan generalmente de un entorno físico el cual se constituye a partir de los intereses de los sujetos. En el caso puntual del *Kiteland* este entorno se desarrolla buscando la cercanía con el medio natural, dando lugar al conocimiento de espacios naturales con gran potencial deportivo dentro de la ciudad misma, tal es el caso de *Sabrinsky* un lugar propicio para la práctica de este deporte que los mismos “*riders*” se han dedicado a cuidar, siendo conscientes de la potencial explotación urbana. Carmen Rodríguez hace un análisis acerca de la búsqueda de experiencias que sensibilizan la relación del hombre con el medio natural.

“El desarrollo de nuevas prácticas deportivas, la búsqueda de nuevas experiencias y de nuevos retos, la aventura, el riesgo, han cambiado nuestra percepción de las zonas rurales y nos han sensibilizado de la necesidad de conservación de la naturaleza.”⁶⁴

Este trabajo se convierte en una iniciativa para generar un cambio social y cultural en torno a la práctica de deportes alternativos, comenzando por el cambio de conciencia en las mismas investigadoras, quienes acabaron con los estereotipos y

⁶⁴ RODRIGUEZ, Carmen. Prácticas deportivas en el medio natural. Bogotá: Almería juega limpio. 2010. 25 p.

paradigmas propios, característicos de quienes ignoran los universos que se crean alrededor de estas prácticas.

7. CONCLUSIONES

A continuación se presentan las conclusiones recogidas a partir de esta investigación y del trabajo documental de la práctica del *skateboarding*, puesto que en el caso del *kiteland*, se presentó solo un boceto del producto final.

- **Apropiación de lo espacial a partir de la flexibilidad del deporte:** durante el proceso de inmersión en la comunidad, fue necesario acercarse a los espacios de entrenamiento, para este momento el “Adero-park” era el lugar de encuentro predominante y favorito por la mayoría de los *skaters*, a lo largo de este proceso, se vislumbró, el uso del cuerpo en relación con la ciudad, se conocieron aquellas personalidades delineadas por la práctica de un deporte extremo. El reconocer la ciudad como un espacio lleno de obstáculos aprovechados para destacarse deportivamente, como lo menciona Antonio Chamat en entrevista “la ciudad se vive llena de retos, llena de malas caras que le hace todo el mundo, como que ¡hey no patine ahí, está dañando el muro, está dañando la baranda! y en palabras de José Hernán Idrobo “los parques son para entrenar, pero en la calle se ve la actitud y el verdadero valor del *skater*”, los anteriores son extractos de sus respuestas dadas frente a la cámara, donde mencionan que la ciudad es el verdadero campo de entrenamiento, por ende se comprende este deporte como una práctica ciudadana.
- **Relación música urbana y prácticas deportivas alternativas:** se analizaron aquellos productos tanto audiovisuales como monográficos que tenían alguna relación con los objetivos de 360flip, a partir de la colaboración de los actores sociales, se logró identificar algunos referentes tanto de la misma ciudad como también en el contexto nacional, e incluso por fuera del país; por ejemplo la estrecha relación que tienen algunos géneros musicales urbanos como el Hip-Hop, con los deportes alternativos ya que se manifiestan como una esencia “callejera” en donde la vida se desenvuelve en medio de prácticas artísticas y corporales que sugieren construcciones de diferentes realidades. En este punto se desarrolla el objetivo que busca integrar el trabajo de campo con el producto audiovisual y se piensa en un modelo de representación audiovisual basado en los trabajos que se conocieron a partir de la relación con los actores sociales.
- **Práctica deportiva que se convierte en horizonte vital:** se desarrolló un trabajo de campo en el cual se compartió con los deportistas tanto en los diferentes espacios de entrenamiento como en otros momentos de

socialización, esto arrojó bastantes datos, por un lado la identificación de aquellos deportistas que sienten el *skateboarding* como una labor profesional digna de entregarle todo de sí mismos, como también aquellos que sólo hacen uso del nombre “*skater*” para pertenecer a un grupo social o “tribu” urbana.

- **El deporte en relación con el arte y la formación cultural:** en el desarrollo de esta investigación se encontró que la práctica del *skateboarding*, no solo se basa en su entrenamiento como tal, sino que entrelazan las artes como medio catalizador de la expresión humana, guiándolo hacia el mejoramiento de diferentes espacios de práctica, ya sea haciendo muestras artísticas, reuniéndose para realizar “obstáculos” con los que posteriormente ejecutan diferentes trucos, tales como: como barandas y cajones, utilizando muchas veces las tablas usadas y desechadas por ellos mismos. Así mismo este deporte se convierte en una ventana de visibilización para los artistas musicales urbanos.
- **Dificultad en la relación entre actores sociales y la sociedad:** Al mismo tiempo se identificó la mala imagen que tiene la sociedad caleña ante estos deportes, puesto que al no comprender la falta de espacios en Cali destinados a estas alternativas, consideran a estos deportistas como personas que perjudican el espacio público, ocasionando daños innecesarios. Esto se pone entonces, en contradicción a los imaginarios de esta comunidad quienes ven la ciudad como una pista continua de patinaje y en donde aquel que haga los mejores trucos en los lugares más difíciles, será venerado y admirado por los demás.
- **Desarrollo de lo práctico como sustento empírico de lo teórico:** terminado el proceso de postproducción, se hizo un análisis de las realidades encontradas, las cuales fueron confrontadas de manera escrita, con algunas de las teorías propuestas en el anteproyecto y así mismo, se incorporaron nuevas teorías que sustentan lo descrito y observado a través de toda la realización de este proyecto. Se encontró que estas tribus, marcan una diferencia en las formas de comunicarse y relacionarse socialmente en el tiempo moderno. Como en cualquier otra ciudad, Cali se ha convertido en algo multiforme donde impera la diversidad y el cambio constante no sólo en los eventos, sino también en el pensamiento: el encuentro de varias representaciones crea un sinfín de ideologías y produce una iniciación en las reglas sociales
- **Lógicas de socialización del producto audiovisual:** Se hizo un pre estreno del documental en la Universidad del Valle, al que asistieron aproximadamente 250 personas, entre ellas profesores, los protagonistas del documental, gran

parte de la comunidad *skate*, algunos de ellos vinieron desde Buga y en general, amigos, compañeros, estudiantes de la Univalle y personas allegadas. Este evento permitió evidenciar aquellos estereotipos que logran romperse con un producto audiovisual como este, puesto que se analizaron aquellos comentarios de personas del común que decidieron acercarse al proyecto y que al conocerlo cambiaron totalmente sus estigmas ante estos deportes. El interés de la gente no afín al *skate*, por conocer más de estas alternativas que se desarrollan en la ciudad dejaron en evidencia las potencialidades del documental como generador de un cambio social. También se generó un movimiento de total aceptación y participación en este evento por parte de los deportistas, quienes se motivaron por tener un espacio de visibilización y generaron las mejores propuestas para realizar una muestra tanto audiovisual como cultural y artística este mismo día. La necesidad de estas comunidades por mostrarse y querer tener una mejor imagen ante la sociedad se hizo evidente. Al final de la proyección los protagonistas tuvieron la oportunidad de expresarse y dar la respuesta a las inquietudes presentadas entre el público.

- **Implicaciones en costos para la realización del producto documental:** las investigadoras tomaron conciencia de lo dispendioso en términos de costos económicos y tiempo que genera la realización de un documental como el que se presenta adjunto a esta investigación. Razones específicas por las que decidieron desarrollar sólo el capítulo de *skateboarding* y hacer sólo un boceto del segundo capítulo de *kiteland*. Aunque inicialmente era la intención culminar ambos capítulos, desde la producción se dieron cuenta que no sería posible dicha realización, pues en definitiva un producto documental de calidad requiere de una gran inversión de tiempo y dinero.

Hoy día 360flip goza de un reconocimiento entre los deportistas extremos y la comunidad en general, lo cual se hace evidente en las redes sociales, tal es el caso del grupo de Facebook, donde se cuenta con 475 miembros, el canal de Youtube donde se cuenta con varias reproducciones del cabezote y el capítulo de *Kiteland*, entre otros clips. Así mismo es importante resaltar el voz a voz que ha tenido este proyecto, lo cual ha hecho que siga creciendo y que el objetivo de visibilización sea cumplido cada día en mayor porcentaje, proceso que ha dado paso a espacios televisivos en el canal Universitario, Videonautas de Telepacífico, Cali Tv y Multicanal.

El producto audiovisual final referente al primer capítulo de *skateboarding*, se anexa a esta monografía en formato DVD, el avance del segundo capítulo se podrá encontrar en el canal de Youtube: 360flipdocumental con el nombre de *KiteLand* en Cali – 360flipDocumental.⁶⁵

⁶⁵360flipdocumental, canal online <http://www.youtube.com/watch?v=CylxJuA-O3k>

8. RECURSOS

8.1 TALENTO HUMANO

Para la realización de este trabajo de investigación y la producción audiovisual se ha contado con la asesoría del comunicador social y literato Ethan Frank Tejeda, quien perteneció como docente a la Facultad de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Autónoma de Occidente, alternadamente a su gusto por la escritura, la cultura y su propensión a la transformación de la televisión en Cali. Ethan se convirtió en una guía extracurricular para la realización de este proyecto.

De igual manera cabe resaltar la participación activa de las dos investigadoras creadoras del proyecto.

- Marcela Gómez, décimo semestre de Comunicación Social y Periodismo con énfasis en Comunicación Audiovisual, conocimientos en realización, producción y edición, así mismo amante de la escritura y la investigación como herramienta periodística para plasmar realidades a través de un producto audiovisual.
- Laura de La Pava, décimo semestre de Comunicación Social y Periodismo, considera el periodismo y la investigación como una parte vital para la construcción y la transformación social.

Siendo este un proyecto tan ambicioso se requirió de las habilidades o el apoyo de varias personas especializadas en diferentes áreas:

- Andrés Libreros, estudiante de Publicidad de la Universidad Autónoma de Occidente, quien apoyó la parte de producción y rodaje del documental.
- Jesús Daza y Jonathan García, productores de video especializados en *skate* quienes aportaron algunas tomas al proyecto.
- Giancarlo Zamora, experto en *Motion graphics* quien realizó diferentes efectos que conformaron el producto audiovisual
- Simón Londoño, Diseñador Gráfico quien realizó el logo de 360flip y Juan Castillo Diseñador Gráfico, quien realizó la animación del mismo.

8.2 RECURSOS FISICOS

8.2.1 Desarrollo producto audiovisual.

- 1 cámara JVC y un kit de iluminación solicitados a la Universidad Autónoma de Occidente, durante dos días en el mes de diciembre de 2013.
- 1 cámara Nikon D5100 propiedad de las investigadoras
- 1 cámara Sony Action Cam, propiedad de las investigadoras (especializada para deportes extremos)
- 1 trípode, propiedad de las investigadoras
- 1 steady cam, realizado por las investigadoras
- 1 Manos libres utilizado como micrófono en algunas entrevistas, propiedad de las investigadoras
- 1 computador apto para realizar la edición y postproducción del documental, propiedad de las investigadoras
- 1 Go Pro 2, alquilada
- Sala Gráfica Universidad Autónoma de Occidente

8.2.1 Eventos.

- Auditorio German Colmenares de la Universidad Del Valle, espacio en el que se llevó a cabo el evento pre-estreno de 360flip documental, el día 26 de febrero 2014.
- “Juego de *skate*” realizado en el parque de Jovita o de los estudiantes, el 29 de diciembre del 2013.

8.3 RECURSOS ECONOMICOS

- Transporte (trabajo de campo, rodajes y demás) \$250.000
- Realización steady cam \$50.000
- Alquiler GO Pro 2 \$20.000
- Realización y Animación de logo \$300.000
- Primera impresión de stickers (evento juego de skate en Jovita) \$40.000
- Refrigerio actores sociales (durante todo el proceso de investigación)\$100.000
- Segunda impresión de stickers (pre-estreno documental) \$50.000
- Impresión de afiches \$15.000
- Gastos varios 100.00 pesos

Total: \$975.000

8.4 RECURSOS ECONOMICOS GESTIONADOS POR LAS REALIZADORAS

- 2 Tablas, 1 juego de ruedas, 5 camisetas, 2 gorras, 2 neveras equipadas con bebidas energizantes y agua en botella, 7 bonos de Pizza al Paso, 3 bonos de Hallabaluza restaurante, 1 bono para clase de parapente, 50 latas de Redbull.

Todo lo anterior fue donado por diferentes marcas que decidieron patrocinar y hacer parte de los eventos anteriormente mencionados.

9. CRONOGRAMA

Cuadro 2. Fases del cronograma

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	FECHA
ESCOGENCIA DE TEMA FORMULACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	En este punto se determina iniciar una investigación que dé cuenta de aquellas representaciones sociales que se gestan en las prácticas deportivas alternativas y su relación con la ciudad y la apropiación espacial por parte de los deportistas extremos o alternativos, se plantean unos objetivos iniciales y se define un grupo de ocho prácticas deportivas susceptibles de investigación de las cuales son escogidas el <i>Skateboarding</i> y el <i>Kiteland</i> como las primeras a tratar en este proyecto para posteriormente documentarlas mediante el uso del lenguaje audiovisual. Se escoge 360flip como el nombre del producto final y se empieza a planear el cronograma de actividades.	1 DE ABRIL 2013
INMERSIÓN EN LA COMUNIDAD	Durante este proceso, fue necesario acercarse a los espacios de entrenamiento, para este momento el “ <i>Adero-Park</i> ” era el lugar de encuentro predominante y favorito por la mayoría de los <i>skaters</i> . Se habló con ellos para dejar claros los objetivos de esta investigación y tener su completa aprobación.	31 DE MAYO DE 2013 EN ADELANTE

Cuadro 2. (Continuación)

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	FECHA
ANALISIS DE ANTECEDENTES	En esta etapa se analizaron aquellos productos tanto audiovisuales como monográficos, que tenían alguna relación con los objetivos de 360flip, a través de la colaboración de los mismos deportistas, se hizo una búsqueda de antecedentes que guiaron el proyecto tanto en su parte teórica, como en su parte estética y audiovisual. Se empieza así, a formular los marcos de referencia y para este momento el trabajo escrito lleva en su desarrollo un 45%.	1 JUNIO A 1 JULIO DE 2013
TRABAJO DE CAMPO	Se delimitaron aquellos actores sociales o marcas que serían de imprescindible participación en el trabajo audiovisual, en este momento se realizó un trabajo de observación el cual respondió a los primeros interrogantes formulados los cuales dieron paso a replantear mejor los objetivos y lograr identificar aquellos imaginarios que tienen estos grupos frente a la ciudad y su relación con el deporte.	1 DE SEPTIEMBRE 2013 EN ADELANTE
INICIO DE LA PREPRODUCCION DOCUMENTAL	Elaboración de guion, entrevistas, y diseño de una estructura narrativa pertinente, basada en los antecedentes encontrados.	2 DE SEPTIEMBRE AL 1 DE NOVIEMBRE 2013

Cuadro 2. (Continuación)

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	FECHA
INICIO PRODUCCION DOCUMENTAL	<p>Rodaje del primer capítulo de <i>skateboarding</i> a partir de los guiones y estructuras diseñadas anteriormente. Igualmente se aprovechó este momento para rodar entrevistas con los <i>riders</i> y se hicieron tomas de apoyo en <i>sabrinsky</i> con el fin de ir adelantando paralelamente el capítulo de <i>Kiteland</i>.</p> <p>Para este momento el documento escrito cuenta con el planteamiento del problema de investigación, los marcos de referencia y la metodología completamente terminada.</p>	<p>1 DE OCTUBRE AL 30 DE DICIEMBRE</p>
EVENTO DE POSICIONAMIENTO DE LA MARCA 360FLIP FRENTE A LA COMUNIDAD	<p>Organización de un juego de <i>skate</i> acompañado de un evento de hip hop y cultura urbana en el parque de Jovita, con el fin de darle un mayor reconocimiento a 360flip dentro de la comunidad no solo de <i>skaters</i> sino también de diferentes grupos o tribus urbanas que habitan espacios como el parque de Jovita, este evento fue parte del rodaje y se tomó como el inicio de una campaña de expectativa sobre lo que sería el proyecto audiovisual de 360flip.</p>	<p>28 DE DIC DE 2013</p>

Cuadro 2. (Continuación)

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	FECHA
INICIO DE LA POSTPRODUCCIÓN DOCUMENTAL	Edición y postproducción del producto audiovisual final de <i>skateboarding</i> y edición y postproducción de un avance del capítulo de <i>kiteland</i> . Siguiendo el procedimiento planteado en la metodología se aplica a todo el material de rodaje, una estructura narrativa original con el fin de darle una identidad propia a 360flip.	1 DE ENERO A 15 DE FEBRERO (2014)
PRE –ESTRENO	Presentación no oficial del documental, focus group y análisis del impacto y poder de transformación social del producto. A partir de este momento se empieza a redactar la presentación y análisis de resultados, haciendo una recopilación de todos los hallazgos registrados en el diario de campo y sumándolos a lo que resultó del focus group. Se tuvo en cuenta que los trabajos audiovisuales de este tipo despiertan en los deportistas alternativos interés puesto que son pocas las oportunidades que se les brinda para visibilizarse ante la sociedad.	26 DE FEBRERO DE 2014
ELABORACIÓN INFORME FINAL	Durante este proceso se compilan todos los avances nombrados anteriores y se da forma al producto monográfico final.	27 DE FEBRERO A 31 DE MARZO 2014

BIBLIOGRAFIA

AGUILERA TORO, Camilo y otros. Rostros sin Rastros: televisión, memoria e identidad. Cali. 2008. 200 p

AGUIRRE, A. Cultura e identidad cultural. Introducción a la antropología. Barcelona: Bardenas.1997

BALAZ, Bèla El montaje, teoría general. Inglaterra 1949 p 359

BAZTAN AGUIRRE, Ángel. Etnografía, metodología cualitativa en la investigación socio cultural.

BONILLA, Elsy. La metodología de la investigación: práctica social y científica. Bogotá.

BORDIEU, Pierre. El sentido práctico. Madrid: Taurus, 1980

(-----), Meditaciones Pascalianas, Barcelona: Anagrama.1999

BRIGARD, E. de. Pour une anthropologie visuelle. *Cahiers de l'Homme en Histoire* de film ethnographique, en France 1979, pp. 21-31.

CASTELLS, Manuel. La era de la información. Economía, sociedad y cultura, Vol. 2: El poder de la identidad. Madrid: Alianza.1998

CHANDUVÍ, Gloria Alicia. Guías de Realización Videográfica no ficción – documental. Cali: Universidad Autónoma de Occidente, 2012

CEBRIÁN, Juan Luis. Barbarie, religión y progreso, En El País, España (17/09/2006).

CORBIN, A., Courtine, J. y Vigarello, G. Historia del cuerpo, 2007.

CORREDOR, Manuel Alberto y otros. Televisión cultural. Manual de conceptos, metodologías y herramientas. Bogotá: Ministerio de Cultura, 2008. 125 p.

DUPRAT, Juan. Las concepciones Urbanísticas: aspectos de cambio y avance. En Derecho y Planeamiento Urbano. Buenos Aires: editorial Universidad, 1983.

FLAHERTY, Robert J. "La función del documental", en ROMAGUERA I RAMIÓ, Joaquim y ALSINA THEVENET. Fuentes y documentos del cine. Barcelona, 1980, p. 145.

FUSTER, Joan y otros. Características elementales de los nuevos deportes en el medio natural. En artículo académico. Universidad de Barcelona. España. 47 p.

HILLMANN, Karl-Heinz. Diccionario Enciclopédico De Sociología. Alemania. 1046 p

JODELET, D. La representación social: fenómenos, concepto y teoría". Moscovici, S. (comp.), Psicología social. Barcelona: Paidós. 1986

JUNCOSA, x., Romaguera, J. El Cinema. Art i Técnica del segle XX. Barcelona: Portic, 1997

KARR-HEINZ, Hillmann,: Diccionario Enciclopédico De Sociología pág. 123

MAFFESOLI, M. El tiempo de las tribus. Icaria, Barcelona. 1990

MARTINEZ, Christian. Ride in Chile, en portal online <https://vimeo.com/46899865>. Chile: 2012

MEINEL Y SHNABEL, en GIL, Jeny. Características de las nuevas tendencias deportivas, caso skateboarding y longboarding practicadas por un grupo de jóvenes en los escenarios urbanos de la ciudad de Cali. Cali: 2013. P42 trabajo de grado (profesional en ciencias del deporte) Universidad del Valle. Departamento de la educación física y del deporte.

MURILLO TORRECILLA, Javier y otros. Investigación etnográfica. Métodos de investigación educativa. En Revista Iberoamericana de Educación. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, noviembre de 2010, 21 p.

PASCUAL ALBERICH, Jordi y otros. Comunicación Audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: UOC, 2005. 261p

PINZON, David. Instinto de conservación. En portal online <<http://www.behance.net/gallery/Instinto-de-conservacion-Senal-Colombia/741178>> Señal Colombia: Bogotá. Octubre 7 de 2010

PRATT, M.L. Imperial eyes. Travel writing and transculturation. Nueva York: Routledge. 1991.

POL, E. Monografías socio/ambientales. Barcelona: Universidad de Barcelona, 1994

RINCÓN, Omar. Televisión pública: del consumidor al ciudadano. Buenos Aires: La Crujía, 2005. 302 p.

RIZO, Marta. Conceptos para pensar lo urbano, el abordaje de la ciudad desde la identidad, el habitus y las representaciones sociales.

RODRIGUEZ, Rene. A paso de hormiga. Señal Colombia, en Portal online http://www.senalcolombia.tv/index.php?option=com_programas&view=micrositio&id_serie=493&Itemid=332 Bogotá.

SAFA, Patricia. El concepto de habitus de Pierre Bourdieu y el estudio de las culturas populares en México. En revista, Universidad de Guadalajara.

SAVATER Fernando. La civilización y Lady Mary, En El País, *España* (20/10/2001)

TELEDOCUMENTALES, Dogtown and z-boys. (En línea), (consultado en diciembre de 2013) Disponible en internet: <http://www.teledocumentales.com/dogtown-y-z-boys/> duración: 91 minutos. Estados Unidos: 2001

VIVAS, Elías y otros. Ventanas en la ciudad. Barcelona: UOC, 2005. 385 p.

WIRTH, Louis. El Urbanismo Como Modo de Vida. Cuadernos de taller: Serie Urbanismo-Sociología Urbana y de la vivienda. 1968.

ANEXOS

Anexo A. Logo 360flip documental



Diseño de Simón Londoño, Le Monsta.

Anexo B. Rodaje entrevistas



Fuente. **Gómez, M. 2013.** En la foto José Hernán Idrobo y Laura de la Pava (der)

Anexo C. Realizadoras



En la foto. Laura De la Pava y Marcela Gómez Molina

Anexo D. Durante el rodaje – actor social



Fuente. **Gómez De la Pava, L. (2013).**

Anexo E. Asistencia en cámara y producción.



Fuente: **Gómez De la Pava, L. (2013).** En la foto: Andrés Libreros.

Anexo F. Rodaje kiteland360flip en rollin keepers



Fuente: **Gómez De la Pava, L. (2013).** En la foto: Agustín Zuluaga

Anexo G. Publicidad juego de skate 360flip



Diseño de Andrés Hurtado

Anexo H. Rodaje en skatepark de yumbo - valle



Fuente: **Gómez De la Pava, L. (2013).** En la foto: Jair Roldan

Anexo I. Rodaje en Jovita



Fuente: **Gómez De la Pava, L. (2013).**

Anexo J. Juego de *skate* 360 flip en Jovita



Fuente: **Camilo Senior (2013).** En la foto: Santiago Giraldo y Las realizadoras

Anexo K. Pre estreno 360flip documental

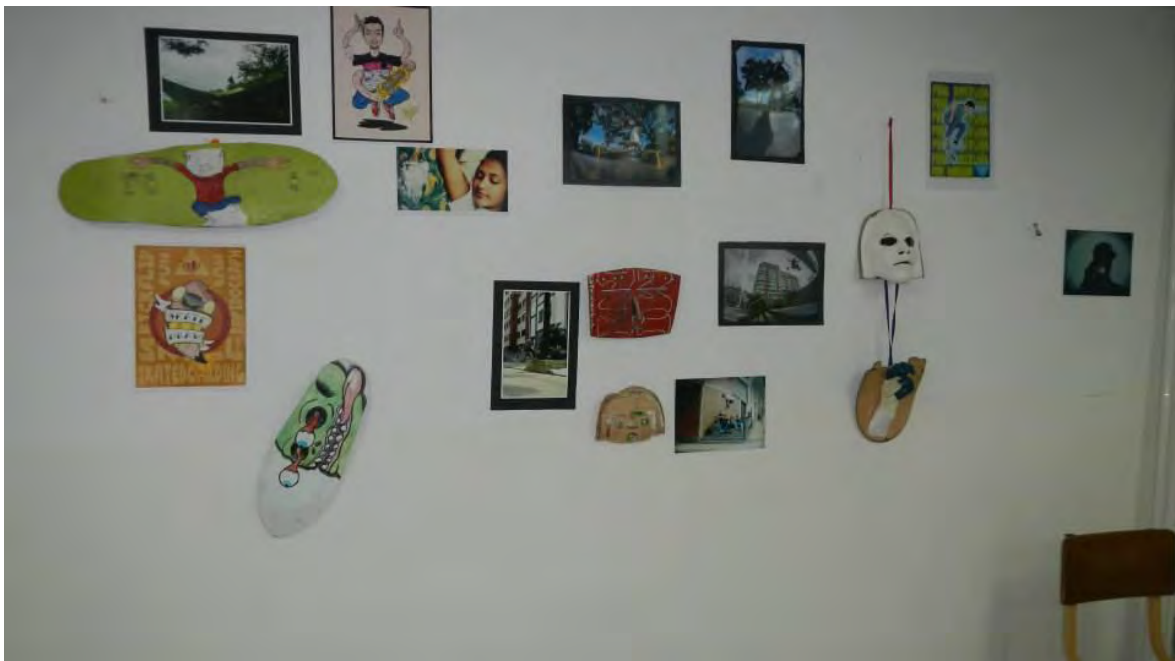


Publicidad. Pre estreno 360flip documental

Anexo L. Arte Skate, exposición de *MiniSkateWorkShop*



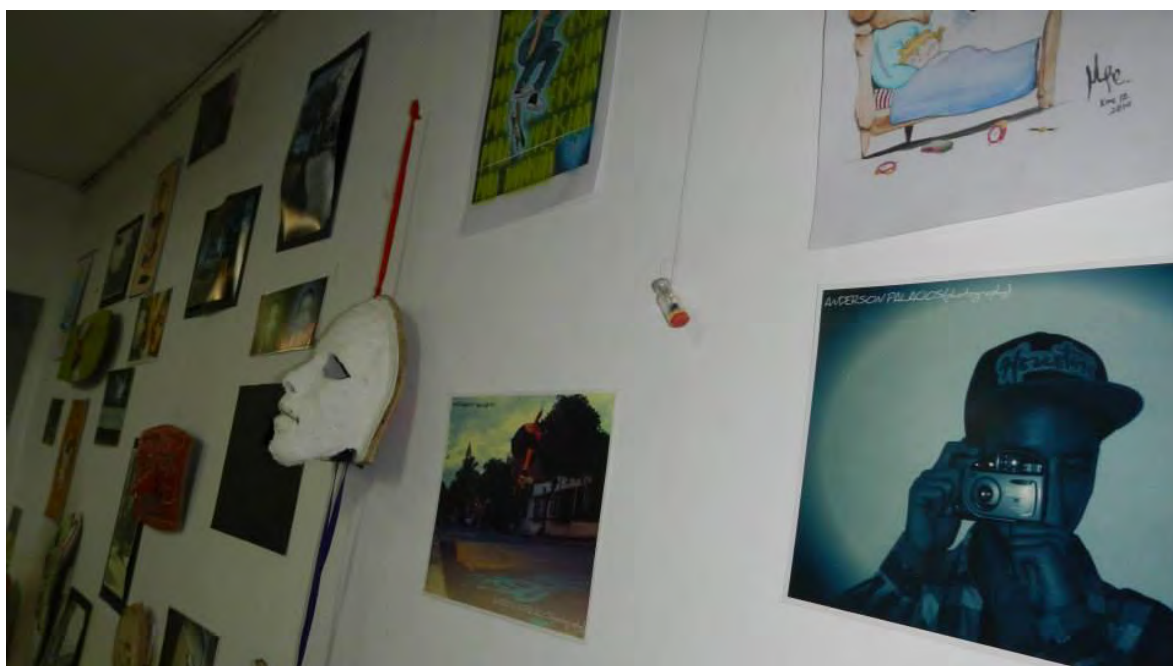
Anexo M. Arte skate



Anexo N. Lobby del auditorio Germán Colmenares - Univalle



Anexo O. Muestra fotográfica y artística



Anexo P. Entrada al auditorio German colmenares



Anexo Q. Proyección documental y focus group



Anexo R. Entrega de premios, apoyo de marcas locales.

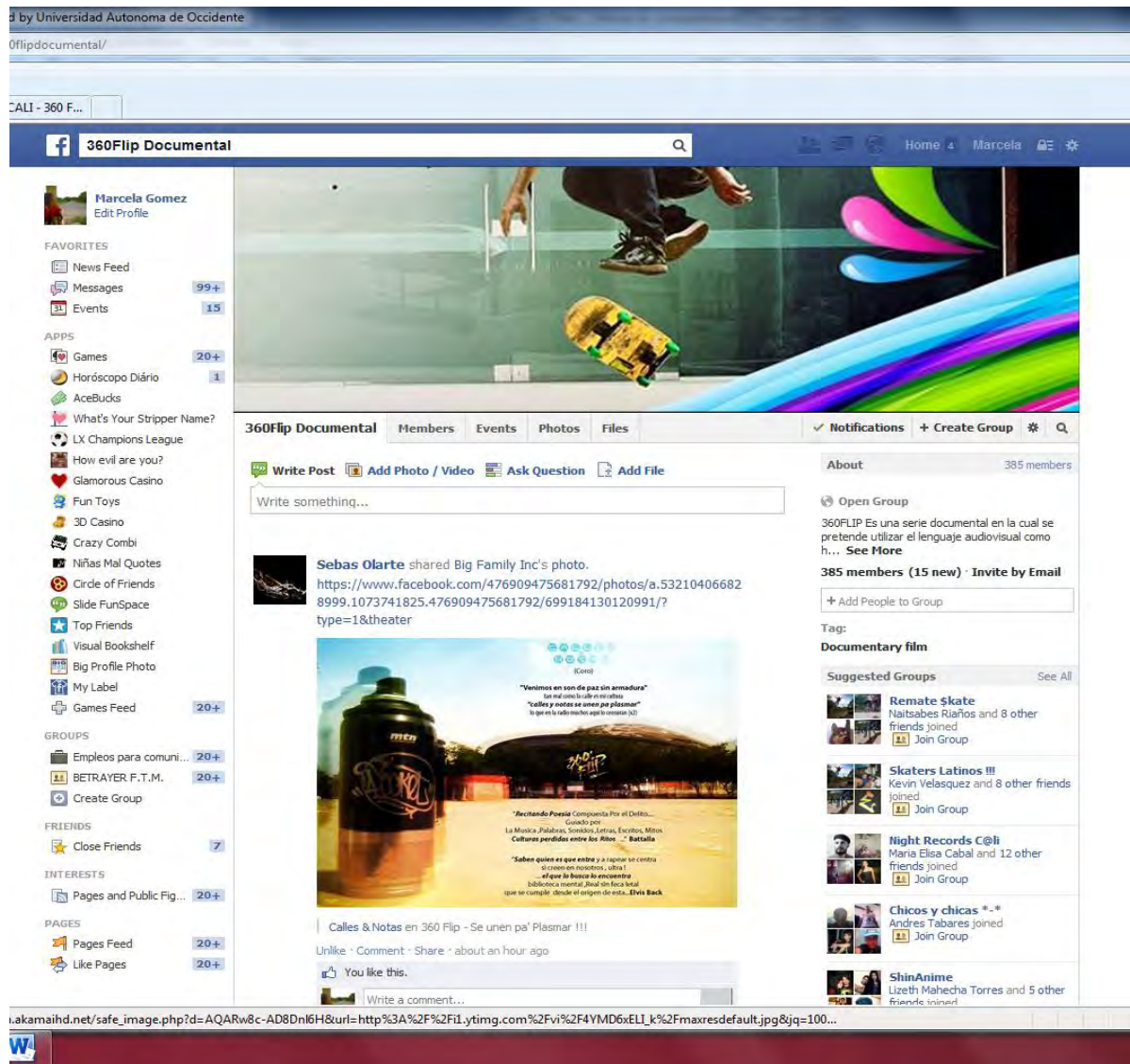


Anexo S. Protagonistas documental y realizadoras.



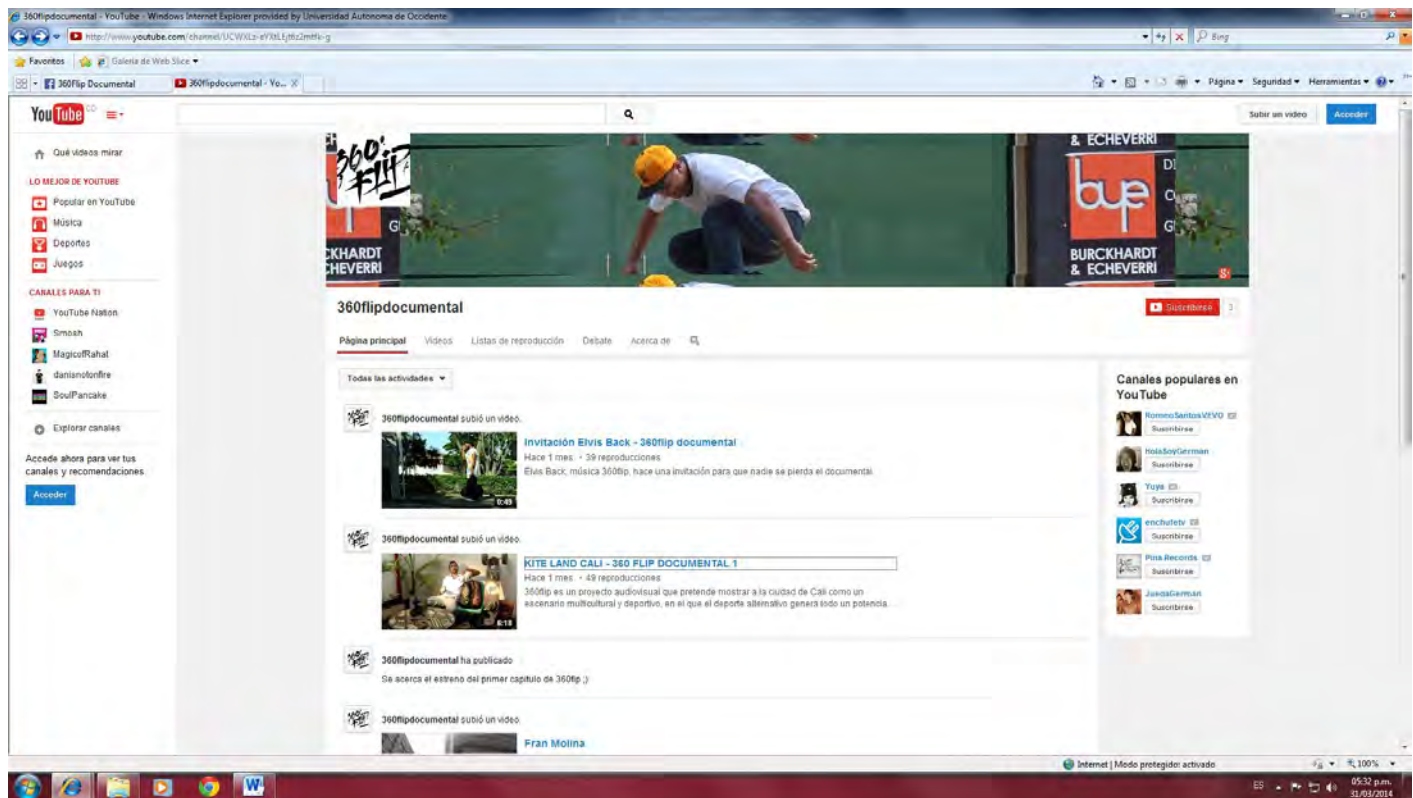
Fuente. Red Bull.

Anexo T. Pantallazo grupo de Facebook.



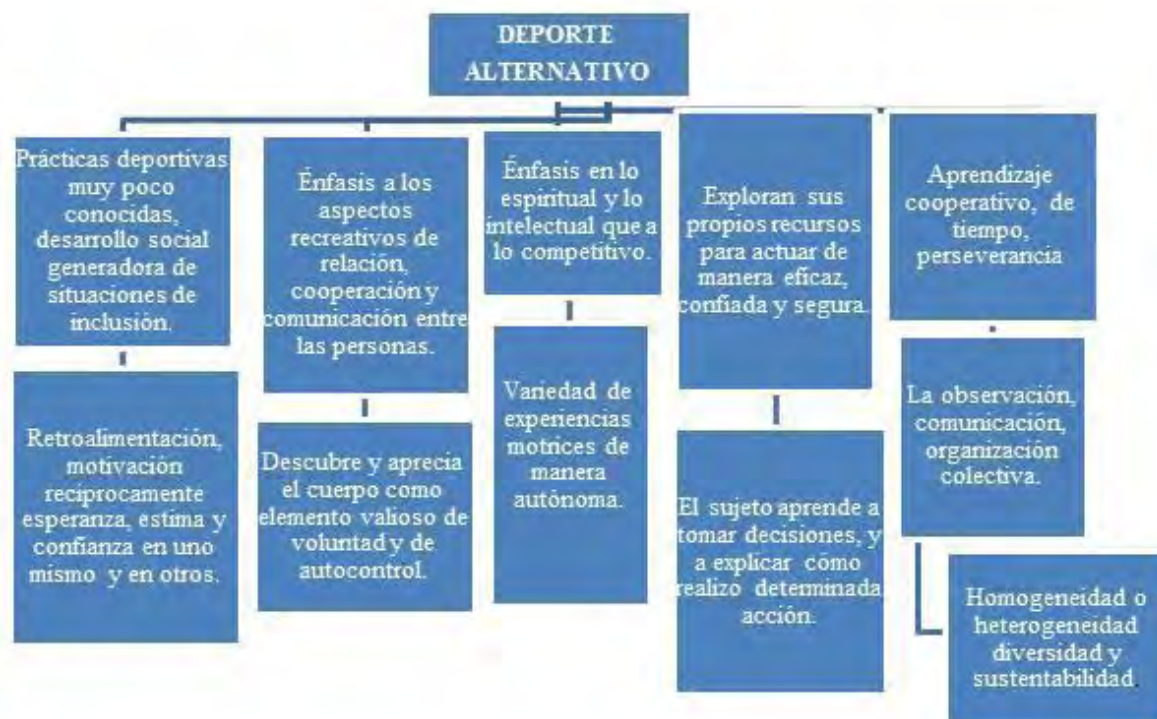
Fuente. Gómez M. De la Pava, L. (2014).

Anexo V. Pantallazo canal de Youtube.



Fuente. **Gómez M De la Pava, L. (2014).** Canal de Youtube

Anexo W. Cuadro deporte alternativo



Fuente. **Jenny Gil**. Trabajo de grado. Profesional en Ciencias del Deporte